



TÜRKİYE CUMHURİYETİ

MARMARA ÜNİVERSİTESİ

SAĞLIK BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ

BİR OYUN TEORİSİ VE SPORDA ÖZGÜRLÜK SORUNU

NESLİHAN FİLİZ
DOKTORA TEZİ

BEDEN EĞİTİMİ VE SPOR ANABİLİM DALI
SPOR YÖNETİM BİLİMLERİ

DANIŞMAN

Doç. Dr. MEHMET M. YORULMAZLAR

İKİNCİ DANIŞMAN

Prof. Dr. H. ATİLLA ERDEMLİ

2018-İSTANBUL

TEZ ONAYI

Kurum : Marmara Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü
Programın seviyesi : Doktora
Anabilim Dalı : Beden Eğitimi ve Spor
Tez Sahibi : Neslihan FİLİZ
Tez Başlığı : Bir Oyun Teorisi ve Sporda Özgürlük Sorunu
Sınav Yeri : Marmara Üniversitesi Anadolu Hisarı Kampüsü – Spor Bilimleri Fak.
Sınav Tarihi : 29/05/2018

Tez tarafımızdan okunmuş, kapsam ve kalite yönünden Doktora Tezi olarak kabul edilmiştir.

Danışman (Unvan, Adı, Soyadı)

Doç. Dr. Mehmet M. YORULMAZLAR

Kurumu

Marmara Üniversitesi

İmza

Sınav Jüri Üyeleri (Unvan, Adı, Soyadı)

Prof. Dr. F. Hülya AŞÇI

Marmara Üniversitesi

Prof. Dr. Gazanfer DOĞU

Abant İzzet Baysal Üniversitesi

Prof. Dr. Bahtiyar ÖZÇALDIRAN

Ege Üniversitesi

Dr. Öğrt. Üyesi Serap MÜNGAN AY

Marmara Üniversitesi

Yukarıdaki jüri kararı Enstitü Yönetim Kurulu'nun 07.06.2018 tarih ve 03 sayılı kararı ile onaylanmıştır.



Prof. Dr. Göksel ŞENER
Sağlık Bilimleri Enstitüsü Müdürü

-Sınav evrakları 3 iş günü içinde ıslak imzalı tek kopya halinde Enstitüye teslim edilmelidir.

-Bu form bilgisayar ortamında doldurulacaktır.

BEYAN

Bu tez çalışmasının kendi çalışmam olduğunu, tezin planlanmasından yazımına kadar bütün safhalarda etik dışı davranışımın olmadığını, bu tezdeki bütün bilgileri akademik ve etik kurallar içinde elde ettiğimi, bu tez çalışmasıyla elde edilmeyen bütün bilgi ve yorumlara kaynak gösterdiğimi ve bu kaynakları da kaynaklar listesine aldığımı, yine bu tezin çalışılması ve yazımı sırasında patent ve telif haklarımı ihlal edici bir davranışımın olmadığını beyan ederim.

Neslihan Filiz

İTHAF

Canım abime, anneme, babama, Ömer'imin annesi Filiz'ime ve geleceğimizi
aydınlatacak olan biricik yeğenim Ömer'ime...



I. TEŞEKKÜR

Tez sürecimin başında Danışmanım olan, desteklerini esirgemeyen Doç. Dr. İbrahim EDİN'e ve sonrasında Danışmanlığımı üstlenen, süreç boyunca teşvik eden Doç. Dr. Mehmet M. YORULMAZLAR'a teşekkürlerimi sunarım.

2011'de tanıştığımızdan beri, akademik yaşama sevincimi besleyen ve her daim yanımda olan, hem Yüksek Lisans hem de Doktora tez süreçlerim boyunca hiçbir yardımdan çekinmeyen çok sevgili ve saygıdeğer hocam Prof. Dr. H. Atilla ERDEMLİ'ye, yaşamı boyunca iyiliği görev bilme yaklaşımından ve bana olan inancından dolayı teşekkürü bir borç bilirim.

Doktora eğitimim süresince destekleyen ve anlayış gösteren Bölüm Başkanımız Doç. Dr. Ayşe TÜRKSOY'a çok teşekkür ederim.

Doktora ders sürecimde ve sonrasında çok şey öğrendiğim sevgili hocam Dr. Öğrt. Üyesi Ümit Kesim'e teşekkür ederim.

Manevi abim ve sırdaşım sevgili Ayhan GÜRSEL'e içtenlikle teşekkür ederim.

Akademik yaşamım boyunca deneyimlerini ve öngörülerini benimle paylaşmış, beni her daim yüreklendirmiş olan sevgili dostlarım Dr. Selin Süslü GÜRSÖZLÜ'ye ve Dr. Ramazan GÜNGÖR'e candan teşekkürlerimi sunarım.

Yaşamın gerçek dostlarla yaşanmaya değer olduğunu hatırlatan ve süreç boyunca yanımda olan dostlarım Hande KAP ÇALIŞKAN, Ata IRMAK, Hatice ŞENGÜLER, İklim TEKİN, Didem GÖRGEÇ ve Tuba TOSYALI'ya teşekkür ederim.

Ayrıca, İstanbul Üniversitesi'nin hayatıma kazandırdığı güzel İnsanlara teşekkür ederim.

II. İÇİNDEKİLER

Sayfa No

TEZ ONAYI.....	II
BEYAN.....	III
İTHAF.....	IV
I. TEŞEKKÜR.....	V
II. İÇİNDEKİLER.....	VI
III. KISALTMALAR LİSTESİ.....	IX
IV. ŞEKİLLER LİSTESİ.....	X
1. ÖZET.....	1
2. SUMMARY.....	2
3. GİRİŞ VE AMAÇ.....	3
4. GENEL BİLGİLER.....	5
4.1. Bernard Suits'in Oyun Teorisi Üzerine Yaptığı Çalışmalardaki Başlıca Görüşler.....	5
4.1.1. Bir Oyun Nedir? (What is a Game?)	5
4.1.2. Yaşam Oynadığımız Bir Oyun Mu? (Is life a Game We Are Playing?)	11
4.1.3. Oyun Üzerine Sözler (Words on Play)	14
4.1.4. Çekirge Oyun, Yaşam ve Ütopya (The Grasshopper Games, Life and Utopia)	19
4.1.4.1. Çekirge'nin ölümü (Death of the Grasshopper)	20
4.1.4.2. Çıraklar (Disciples)	22
4.1.4.3. Bir tanımın kurulması (Construction of a definition)	23
4.1.4.4. Aylaklar, hilebazlar ve oyunbozanlar (Triflers, cheats, and spoilsports)...	25
4.1.4.5. Eve uzun yoldan dönmek (Taking the long way home)	26
4.1.4.6. İvan ve Abdül (Ivan and Abdul)	29
4.1.4.7. Oyun ve paradoks (Games and paradox)	31
4.1.4.8. Dağa tırmanış (Mountain climbing)	35
4.1.4.9. Ters dil (Reverse English)	36
4.1.4.10. Sinsi Porphyryo'nun ilginç kariyeri (The remarkable career of Porphyryo Sneak)	38

4.1.4.11. Bela Bartholomew vakası (The case history of Bartholomew Drag).....	42
4.1.4.12. Açık Oyun (Open games)	43
4.1.4.13. Amatörler, Profesyoneller ve İnsanların Oynadığı Oyunlar (Amateurs, Professionals and Games People Play)	44
4.1.4.14. Diriliş (Resurrection)	47
4.1.4.15. Çözüm (Resolution)	48
4.1.5. Çekirge Üzerine McBride ve Paddick (McBride and Paddick on the Grasshopper)	51
4.1.6. Üçleme: Oyunlar, Oyun ve Spor (Tricky Triad: Games, Play and Sport).	52
4.1.7. Sporun Öğeleri (Elements of Sport)	54
4.1.8. Yok Olan Amaç Hilesi (The Trick of the Disappearing Goal)	56
4.1.9. Venn ve Kategori Savunma Sanatı (Venn and the Art of Category Maintenance)	59
4.1.10. Oyunlar ve Çekirge'deki Gelenekleri (Games and Their Institutions in The Grasshopper)	62
5. GEREÇ VE YÖNTEM.....	64
6. BULGULAR.....	66
6.1. Bernard Suits'in Oyun Teorisi.....	66
6.1.1. Oyun (Play)	66
6.1.2. Oyun (Play) ve Oyun (Game)	69
6.1.3. Amatör ve Profesyonel (Ototelik Olan ve Araçsal Olan)	72
6.1.4. Oyun Oynama (Game Playing)	75
6.1.4.1. Lusorik Tavr.....	77
6.1.4.2. (Prelusorik) Amaç.....	79
6.1.4.3. (Kurucu) Kurallar.....	82
6.1.4.4. Lusorik Olanaklar.....	83
6.1.5. Oyun (Game), Oyun (Play) ve Spor.....	84
6.2. Özgürlük Üstüne.....	87
6.2.1. Felsefe Tarihi Sürecinde Başlıca Özgürlük Anlayışları.....	87
6.2.1.1. Antikçağ'da Özgürlük Anlayışı.....	87

6.2.1.2. Rönesans'ta Özgürlük Anlayışı.....	90
6.2.1.3. 17 yy.dan Günümüze Özgürlük Anlayışları.....	93
6.2.1.3.1. Kıta Avrupası Felsefe Anlayışında Özgürlük.....	94
6.2.1.3.2. Angloamerikan Felsefe Anlayışında Özgürlük.....	105
6.3 Oyun, Spor ve Özgürlük.....	107
6.3.1. Suits'in Görüşünde Bir Ahlak Olarak Spor Bulabiliyor muyuz?.....	113
6.3.1.1. Suits'in Teorisinde Özgürlük.....	118
6.3.1.1.1. Otonomi (Sporcu autonom mudur? Automat sporcu olabilir mi?..	125
6.3.2. Özgürlük, Yaratıcılık, Güzellik, Sportif Haz ve Sportif Mutluluk.....	127
7. TARTIŞMA VE SONUÇ.....	133
KAYNAKLAR.....	144
ÖZGEÇMİŞ.....	147

III. KISALTMALAR LİSTESİ

P.hD: Doctor of Philosophy/ Dr.

TDK: Türk Dil Kurumu

NBA: National Basketball Association

STK: Sivil Toplum Kurumu

Bkz.: Bakınız



IV. ŐEKİLLER LİSTESİ

Őekil 1. Suits'in oyunlar, oyun ve spora ilişkin Venn diyagramı

Őekil 2. Meier'in oyunlar, oyun ve spora ilişkin Euler diyagramı

Őekil 3. Suits'in Oyun Teorisine dair temel kavram haritası



1. ÖZET

Bir Oyun Teorisi ve Sporda Özgürlük Sorunu

Öğrencinin Adı: Neslihan Filiz

Danışmanı: Doç. Dr. Mehmet M. Yorulmazlar

İkinci Danışmanı: Prof. Dr. H. Atilla Erdemli

Anabilim Dalı: Beden Eğitimi ve Spor

Amaç: Bir Oyun ve Spor Teorisi ortaya koyan Bernard Suits'in felsefesini irdelenmek; bu görüş çerçevesinde, sporcunun automatlaşma sorununu ele almak, tartışmak ve sporda automatlaşma sorunu üstünde durmaktır.

Gereç ve Yöntem: Bir Felsefe çalışmasında gereçler, konuyla ilgili literatürdür. Yöntem olarak da, felsefi çözümleme, birleşim (sentez) ve Hermeneutik yöntem kullanıldı.

Bulgular: Çözümlemeler bağlamında Suits'in temel kavramları ve bunları nasıl tanımladığına ulaşıldı. Ayrıca özgürlük kavramı tarihsel ve sistematik olarak irdelenip belli anlayışların ne olduğu saptandı.

Sonuçlar: Suits'in görüşü özgürlük açısından ele alındığında 'oyun' ve 'spor' kavramları bakımdan değişik zorluklar içermektedir. Oysa oyun ve spor, İnsanın en çok ihtiyaç duyduğu yaratıcı eylem, dinamizm, özgürlük ve mutluluk için kaçınılmazdır. Bu, çağımız İnsanı açısından bakıldığında Filozofa bir Ütopya düşündürüyor. Bu da, Filozofun değindiğimiz sıkıntıyı hissettiğini gösterir.

Anahtar Sözcükler: oyun, spor, Ütopya, özgürlük.

2. SUMMARY

A Theory of Games and The Problem of Freedom in Sport

Student's Name: Neslihan Filiz

Thesis Advisor: Assoc. Prof. Dr. Mehmet M. Yorulmazlar

Second Thesis Advisor: Prof. Dr. H. Atilla Erdemli

Department: Physical Education and Sport

Aim: Aim of this thesis is to inquire the philosophy of Bernard Suits who developed a Theory of Games and Sport; to examine and analyze the automatization of players/game players and to focus on automatization problem in sport.

Material and Method: In a Philosophy study, materials are the related literatures. As the method; philosophical analysis, synthesis and the Hermeneutic method are used.

Findings: The main concepts of Suits and the ways he described these concepts are figured out within the analyses. Besides, the problem of freedom is historically and systematically examined to determine some certain understandings.

Results: When Suits' ideas are analyzed with regard to freedom, they have some difficulties. However; play, game and sport are inevitable for creative act, dynamism, freedom and happiness which are mostly needed by the people. When it is looked by the viewpoint of the people within this Era, this situation made Suits, the Philosopher think about an Utopia. Therefore, it shows that he felt this problem.

Keywords: play, game, sport, Utopia, freedom.

3. GİRİŞ VE AMAÇ

Spor ve Felsefe İnsan yaşamasının bir araya getirilemez iki farklı boyutu gibi görünse de Felsefenin İnsan yaşamasını belirleyen ve etkileyen her alanda işleyebilmesinden dolayı; Spor Felsefesi, Spor Yapan İnsanın doğası ve felsefi problemleri ile ilişkili olarak karşımıza çıkmaktadır.

Spor Felsefesi, ülkemizde ve Dünya’da gelişmekte olan bir disiplinlerarası çalışma alanıdır. Dünya’daki birkaç üniversitede lisans ve lisansüstü düzeyde çalışılıyor olmasına karşın, ülkemizde tez düzeyindeki çalışmalar oldukça kısıtlıdır. Türkiye’deki Spor Felsefesi literatürünün ana kaynağı, bu tezin de İkinci Danışmanı olan Prof. Dr. H. Atilla Erdemli’nin bu alanı Türkiye’de geliştirme çabaları sonucu oluşturduğu eserleridir.

Bu çalışmanın öncelikli amacı, Spor Felsefesi çalışma disiplini içerisinde Türkiye’de doktora tezi düzeyinde bir eser ortaya koymaktır. Bunun için, Dünya’da ilgili literatürde ‘oyun’ ve ‘spor’ kavramlarının Metafizik ve Etik çözümlemelerinde sıkça başvurulan Bernard Suits’in çalışmaları temel alınmıştır.

Bir felsefe profesörü olan Bernard (Herbert) Suits’in felsefi araştırma alanı; oyun (games) ve oyun oynama (gaming) idi ve bu alanda da otorite oldu. 1982 yılında Seçkin Öğitmenlik Ödülü alan Suits, 1995 yılında Ordinaryüs Profesör oldu ve 2007’de yaşamını yitirene kadar, Türkçe’ye çevrilen ilk ve tek kitabı Çekirge: Oyun, Yaşam ve Ütopya” (Grasshoppers: Games Life and Utopia) kitabının yanı sıra birçok makale yayımladı.

Bu tez çalışmasında, Suits’in spor ve oyuna ilişkin eserlerindeki temel iddiaları ve kavramları incelenerek felsefi görüşünün çerçevesi çizilecektir. Bununla beraber, Suits’te belirgin bir problem olarak ortaya çıkan fakat Suits’i ele alan Spor Felsefesi literatüründe derinlemesine incelenmemiş olan ‘Özgürlük Problemi’ çözümlenecektir. Bu problemin çözümlenebilmesi için de, öncelikli olarak Felsefe Tarihi sürecinde bu problemi inceleyen belli başlı felsefelerin görüşleri ortaya konulacaktır. Çalışmanın getirdiği yenilik, hem Türkiye’deki Spor Felsefesi alanına Suits’e dair kaynak olarak kullanılabilecek bir çalışma sunmak, hem de daha önce işlenmemiş bir alan olan ve Sporda Özgürlük Sorunu çerçevesinde değerlendirilecek olan Suits’in Oyun Teorisinde Özgürlük Sorununa değinmektir.

Son olarak, genel anlamda oyunlar kuramını ve dolayısıyla özelde Suits'in kendine özgü oyun kuramını anlamak için öncelikle Türkçe bakımından karşılaştığımız zorluğa değinmek gerekir. Türkçedeki *oyun* kelimesi İngilizcede birbirinden oldukça farklı iki ayrı sözcükle karşılanmaktadır: Bu sözcüklerden biri *game*, diğeri *play*'dir. Ancak *play* sözcüğü hem fiil hem de isim olarak kullanıldığından ' oynamak ' çevirisi ile de dilimizde karşılık bulmaktadır. Dolayısıyla, oyun oynamak ifadesi de *game playing* ya da *gaming* şeklinde çevrilebilmektedir. Suits'in görüşünü geliştirirken kullanmış olduğı kimi kavramlarla ilgili olarak da aynı sıkıntıyı yer yer yaşayacağız. Bundan dolayı, İngilizce'deki anlamın göz önünde bulundurulması için, her kavram parantez içerisinde İngilizce karşılıkları ile verilmiştir.

4. GENEL BİLGİLER

4.1. Bernard Suits'in Oyun Teorisi Üzerine Yaptığı Çalışmalardaki Başlıca Görüşler

4.1.1. Bir Oyun Nedir? (What is a Game?)

1967 yılında yayınladığı “Bir Oyun Nedir?” adlı makalesinde Suits, “oyun oynama (game playing)” kavramını irdeler. Burada ilkin oyun oynamaya ilişkin bir tanım verir. Ardından, oyun oynamanın belli başlı altı özelliğini sıralar. Suits'in bu ilk tanım denemesi şöyledir:

Oyun oynama (game playing) yalnızca belirli kurallar uyarınca, bu kurallara uygun araç, gereç ve yöntemleri kullanarak belirli bir etkinliği gerçekleştirmektir. Suits, bu tanımına ek olarak şöyle bir açıklama da verir: Kullanılacak kurallar ile araç, gereç ve yöntemler, kuralların bulunmadığı bir alanla karşılaştırıldığında, etkinliği mümkün kılan bir sınırlamadır (Suits, 1967).

Suits'in bu görüşü açısından İnsan yaşamına baktığımızda İnsanın her etkinliğinin, her eylem alanının kısaca İnsan yaşamının; ancak amaçlar, araç-gereç-yöntemler ve kurallarla sınırlama içinde bulunduğunu görürüz. Doğada yalnızca İnsan yaşamı bu özelliği gösterir. İnsan dışındaki canlılara örneğin yüksek organizmalı hayvanlara baktığımızda onların türe özgü olarak belirlenmiş davranma, yaşama biçimleriyle dünyaya geldiklerini ve öyle yaşadıklarını görürüz. İnsanın bu ayrılığı, onun özgür davranışlarının da önemli nedenlerinden biri olmaktadır. Suits, bu yazısında Oyun-Özgürlük Bağlamı'na girmemektedir. Çalışmanın sonraki bölümünde bu konuyu inceleyeceğim. Ele aldığım yazısında Suits'in belirlemesi her ne kadar oyun oynamayı veriyorsa da İnsan yaşamının diğer alanlarında oyun oynamanın yerini düşündürmektedir. Burada, yaşamının her alanında oyun oynadığımız savından yola çıkan Huizinga'yı anımsıyoruz. Acaba, yaşamak oynadığımız bir oyun mu? Bu konuyu aşağıda ayrıca ele alacağım (Bkz. 4.1.2).

Suits, bu ve bundan sonra yazdığı makaleleri ve kitabında ortaya koyduğu ‘*oyun oynama (game playing)*’ tanımını da yine aynı temel üzerinden yapılandırır. Dolayısıyla, oyunun öğeleri ve özelliklerini açıkladığı her yerde, benzer ifadelere yer vermiştir.

Şimdi Suits'in belirlediği oyun oynamanın belli başlı özelliklerine bakalım:

a. *Yetersiz¹ araç, gereç ve yöntemlerin seçimi olarak oyun oynama (game-playing as the selection of inefficient means²):*

Suits (1967), oyunun, yetersiz araç, gereç ve yöntemlerin bilerek³ (akla uygun olarak) seçildiği amaca yönelik etkinlik olduğunu dile getirir.

Bu belirlemede yer alan bazı kavramların açıklanmaya ihtiyacı vardır:

- Oyunun amaca yönelik etkinlik olması nedir?
- Oyunda yetersiz araç, gereç ve yöntemler nedir?
- Oyunda yetersiz araç, gereç ve yöntemlerin bilerek seçilmesi nedir?

Suits'in oyunu (game), 'amaca yönelik etkinlik' olarak saptaması, oyunun, yukarıda belirtildiği gibi, "amaçsız", "belirsiz", "anlık" vb. özellikleri dışarıda bıraktığı anlamına gelir.

Suits oyundan 'yetersiz araç, gereç ve yöntemlerin bilerek seçildiği bir etkinlik' olarak söz eder. Böylece oyunun yeterli araç, gereç ve yöntemlerin seçildiği bir teknik etkinlik⁴ olan 'iş (çalışma)'ten amaca ulaşma bakımından farklı bir tavrı gerektirdiğini ima eder.

Bir teknik etkinlikte bulunmak için en yeterli, verimli, işlevsel ve etkin araç, gereç ve yöntem; var olan koşullarda bilenen en yeterli, verimli, işlevsel ve etkin araç, gereç ve yöntemdir. Bunun yanında, aynı etkinlikte bulunmak için var olan en yeterli, verimli, işlevsel ve etkin araç, gereç ve yöntem de zamanla geliştirilebilir. Nasıl ki İnsanlar eski zamanlarda çakmak taşıyla ateş yakıyorlardı ve sonra başka ateşleyiciler bulundu ve üretildi; zaman içinde bu tür bir etkinlik için en etkili, verimli, işlevsel ve

¹ İngilizcede *inefficient* ve zıt anlamlısı *efficient* kelimeleri, Suits'in Çekirge Yaşam, Oyun ve Ütopya adlı çevirisinde, sırasıyla, 'yetersiz' ve 'yeterli' olarak yer almıştır. Bunun yanında, aynı kelimeler; oyun oynama tanımındaki önemlerinin daha anlaşılır olması bakımından verimli-verimsiz; etkin-etkin olmayan; işlevsel-işlevsel olmayan şeklinde de kullanılabilir.

² İngilizcedeki 'means' kelimesi, *amaçlar* anlamına gelen 'ends' kelimesi ile ilişkili olarak kullanıldığında 'amaca ulaşma araçları' olarak anlaşılır. Bunun yanında, aynı zamanda 'araç, gereç ve yöntem' ifadesini de kapsar. Dolayısıyla, Suits'in anlatımı bağlamında ele alındığında, burada ifade edildiği şekilde anlaşılmalıdır.

³ İngilizce karşılığı *intentional* olan bu kelimenin yerine burada 'yönelimsel' ifadesi de kullanılabilirdi fakat daha anlaşılır olduğu için 'bilerek' şeklinde çevirdim.

⁴ Suits, *iş* için 'kişinin istenen bir hedefe varabilmek için eldeki en etkili araç ve yöntemleri kullanması olarak *teknik etkinlik*' der (Suits, 2012). O halde, iş (çalışma) ve oyunda ulaşılacak istenen amaca yönelik olarak izlenen yollar birbirine zıttır. Örneğin; bir koşu parkurunda koşarken amaç, bitiş çizgisine ulaşmaksa, oraya bir araçla da gidilebilir. Ancak o bitiş çizgisine ulaşmak, bir koşu yarışının amacıysa, oraya parkur içinde koşarak ulaşılmalıdır ve bu bir yarış olduğundan dolayı da koşu yarışı kurallarına uyulması gerekir. Bununla beraber, bu gereklilik, oyuncu olma tavrından dolayı gönüllük içerir.

yeterli araç, gereç ve yöntem de değişti. Bu açıdan bakıldığında, bir teknik etkinlikte bulunurken onu daha yeterli araç, gereç ve yöntemle (diğer bir deyişle; daha verimli, işlevsel ve etkin ya da daha ‘pratik’ araç, gereçle ve yöntemle) yapıyorsak; oyun olan eylemi de daha yetersiz (diğer bir deyişle; daha verimsiz, işlevsel ve etkin olmayan ya da ‘pratik olmayan’) araç, gereçle ve yöntemle yaparız. Ancak bu bahsedilen araç, gereç ve yöntem; kurallarla sınırlandırılmış ya da sınırları belirlenmiştir. Bunu bir örnekle açıklayalım: Evinden işine gitme amacına yönelik eylemde bulunan kişi, bunu mümkün olan en kısa sürede, en kısa yoldan ve en yeterli araç, gereç ve yöntemle yapar. Çünkü o kişinin amacı –sadece– işine gitmektir. Aynı amaca yönelik eylemde bulunan diğer bir kişi, ‘işe bir Z yolu çizecek şekilde yürüyerek gitmek’ şeklinde bir yöntem seçerek, işe gitme yolunu bir oyun oynamaya dönüştürebilir. Dolayısıyla, ‘işe bir Z yolu çizecek şekilde yürüyerek git!’ kuralına uyum sağlayarak; işe bir Z yolu çizerek gidemeyeceği her türlü yöntemi kullanmayı dışlamıştır. Peki, bu kişinin de amacı diğer kişi gibi –sadece– işe gitmek olsaydı yine aynı şekilde mi yapardı? Sözü edilen kişi –oyun oynayarak o amaca ulaşmak– eyleminde bulunan kişidir; çünkü bu eylem onun oyunudur ve ‘işe bir Z yolu çizecek şekilde yürüyerek git!’ kuralını da bu eylemi bir oyun etkinliğine dönüştürdüğü için kabul etmiştir.

Bakıldığında kişi, işe arabasına binerek gitmeye kıyasla daha yetersiz ya da diğer bir deyişle, sınırlandırılmış ya da kısıtlı bir yöntem seçmiştir. Fakat kişi bu yöntemi bilerek/isteyerek ve dolayısıyla gönüllü olarak seçer, çünkü kısıtlayıcı kurallarla belirlenen araç, gereç ve yöntemler o etkinliğin o oyun olmasını mümkün kılar. Bundan dolayı Suits, oyunda, yetersiz araç, gereç ve yöntemlerin bilerek seçildiğini vurgular. Dolayısıyla, *oyun oynama* bir amacı olan ve bu amaca ulaşmak için yetersiz araç, gereç ve yöntemlerin bilerek/isteyerek, diğer bir deyişle ‘gönüllü’ olarak seçildiği bir etkinliktir.

Özetle, bir oyunu oynamaya girdiğimizde bizi amaca götürecek kurallar, amaçlar oyunla sınırlıdır, dardır. Suits bu nedenle onlara yetersiz der, çünkü aynı amaca götürecek pek çok kural ve araç bulunabilir.

b. Oyunda kuralların ve amaç⁵ların ayrılmazlığı (the inseparability of rules and ends in games):

⁵ Burada belirtilen amaç, daha sonra açıklanacak olan ‘prelusorik amaç’tır.

Suits (1967), “kuralları çiğnemek, amaca ulaşmayı imkansız hale getirir, çünkü kişi kurallara uymazsa, oyunu (gerçekten) oynayamaz; kişi oyunu oynayamazsa, oyunu (gerçekten) kazanamaz” der.

O halde, kurallar oyunun amaçlarına içkindir. Diğer bir deyişle, yukarıda da açıklandığı gibi kurallar amaçları sınırlar. Oyun oynamak, oyunun kurallarına uyarak o oyunu oynamaktır; aksi takdirde oyun oynanmış sayılmaz. Sözü edilen kurallar, ileride 6.1.4.3. bölümünde ayrıntılı biçimde açıklanacağı üzere ‘kurucu kurallar’dır.

Suits’in düşüncesini daha açık kılabilmek için basketboldan bir örnek verelim:

Basketbolda amaç topu potaya atmaktır. Bir top potaya değişik biçimlerde atılabilir. Söz gelimi, top potaya bir fırlatma mekanizmasıyla da atılabilir. Fakat bu basketbol olmaz. Aynı durum, oyundaki kurallarda yapılacak değişikliklerde de söz konusudur. Basketbol denilen oyunun gerçekleşmesi için basketbol oyunun kurallarıyla oynamak gerekir. Ancak bu durumda oyunun kuralları ve oyunun amacı ayrılmaz bir bütün olur; değilse basketbol olmaz. Dolayısıyla, bu durumda amaca ulaşmak için -daha işlevsel bir yöntemle- basketbol topunu potaya fırlatacak bir mekanizma ile değil elle şut atılır, çünkü basketbol oyununda izin verilen araç, gereç ve yöntemler basket topunun çeşitli şekillerde ve mesafelerden potaya atılmasına izin verir. “Bundan dolayı, oyunun amacına, kuralların izin verdiği yollardan ulaşmak (belki de daha doğru bir biçimde, izin verilmeyen yollardan ulaşmamak); yani sözü edilen etkinliği kurallara uygun olarak yapmak esastır” (Suits, 1967).

c. Oyun kurallarının tamamen en yüksek düzeyde⁶ bağlayıcı olmaması (game rules as not ultimately binding):

Suits’e göre (1967), oyun oynayan bir kişi için, oyun kurallarının ikinci derecede önemli durumda kalacağı bir kuralın ortaya çıkması her zaman mümkündür. Dolayısıyla, oyun kuralları bu anlamda ‘her şeyin üstünde’ bir buyruk verici durumda değildir. Örnek vermek gerekirse, bir koşu yarışında sakatlanan bir atletin, yarışa olan adanmışlığından dolayı kulvarı terk etmeyerek yarışa devam etmesi ve sağlığını hiçe sayması, ‘kulvarı terk etme!’ kuralını, oyunu oynarken en yüksek düzeyde görmesindendir. Buna karşın, ‘bedenine nesne gibi davranma!’ kuralı ise bir oyun kuralı değil, ahlak kuralı olarak İnsanın bütünsel varlığını korumaya yönelik bir

⁶ Suits’in Türkçeye çevirilen tek eseri olan Çekirge Oyun Yaşam ve Ütopya’da ‘sonul’ olarak verilmiş olan *ultimate* kelimesini, daha anlaşılır olması açısından ‘en yüksek düzeyde’ şeklinde çevirdim.

buyruktur. Bundan dolayı oyun, istenildiğinde sonlandırılabilir ve terk edilebilir bir etkinliktir. Bu açıdan bakıldığında da keyfi ya da ciddi-olmayandır. Suits bunu şöyle dile getirir: “Gerçekte bir etkinliğe üstün bir adanmışlığın etkinliği bir şekilde yozlaştırması paradoksal olurdu....oyunlar aslında bir anlamda ciddi-olmayandır.” Ancak, Suits bu düşüncüyü sorgulamak gerektiğini belirtir.

d. Kurallardansa araçların, en yüksek düzeyde bağlayıcı olmaması (means, rather than rules, as non-ultimate):

Suits (1967), en yüksek düzeyde bağılıktan yoksun kalanın, oyun kurallarına uyma davranışı değil; kurallarla sınırlanan araç, gereç ve yöntemler olduğunu söyler.

Buna gen dopingi üzerinden bir örnek vermek mümkündür. Sporculara genetik müdahalelerde bulunarak onların performansını arttıran bir sistemle yapılan dopingin izlerini silmenin mümkün olduğu bir durumda, bir sporcuya gen dopingi uygulandığında, bunu sadece O ve buna destek veren ve tanıklık eden ekibi bilecektir. Bu açıdan bakıldığında; ahlaki olarak yanlış –ve kurallarla yasaklanmış- bir davranışta bulunduğundan herhangi bir şekilde rahatsızlık duymayan ve bu davranışı tespit edilemeyen bir sporcunun, “oyun oynuyormuş” gibi görünmesi doğaldır. Ancak Suits açısından bakıldığında, bir sporcunun gen dopingi olarak bir oyunun amacına ulaşması mümkün değildir; o amaca ulaşmayı mümkün kılan kurallarla sınırlandırılan araç, gereç ve yöntemler içerisinde gen dopingi yoktur. O halde, kurallarla sınırlandırılmış olan ve kuralların olmadığı duruma kıyasla daha sınırlı olan araç, gereç ve yöntemlerin kullanımı en yüksek düzeyde önem taşır. Bu açıdan bakıldığında, doğal genetik yapısı nedeniyle performans açısından daha üstün bir potansiyele sahip olan bir sporcunun bu potansiyelini ortaya koyması ile ilgili herhangi bir sınırlama yoktur, çünkü burada performansına dışarıdan bir müdahale bulunmaz. Bu noktada, oyundaki amaca ulaşmayla ilgili ön hazırlık evresi olarak görülebilecek olan antrenman ile ilgili çeşitli sorular doğmaktadır, fakat Suits yazılarında bu çeşit sorunlara değinmemiştir.

e. Kurallar, etkinliği mümkün kıldıklarından, etkinlik için⁷ kabul edilir. (rules are accepted for the sake of the activity they make possible):

Daha sade bir dil ile söylersek, kurallara o etkinliği mümkün kıldığı için uyulmaktadır. Suits (1967), kurallarla, amaca ulaşma araç, gereç ve yöntemlerinin

⁷ Daha uygun bir kavram bulunmadığı için, İngilizce *for the sake of* kelimesi karşılığında “için” ifadesini kullandım.

belirlenmesinin; oyun olmayan şeylerin bu tanım dışında bırakılması için yeterli olmadığını dile getirir. Dolayısıyla, kurallarla belirlenmiş amaca ulaşma araç, gereç ve yöntemi kullanarak yapılan bir etkinliğin oyun olarak adlandırılması mantıksal bir zorunluluk değildir. Buradan hareketle Suits, aynı etkinliği –oyun oynuyormuş gibi görünerek- yapan ile –oyun oynayarak– yapan iki kişi arasındaki farkı belirleyecek bir ayrıma ihtiyaç olacağını dile getirecektir. Bir hayali örnek üzerinden gidersek; ünlü bir maratona, ajan olduğu düşünülen bir maratoncuyu yakın takibe almak için katılan bir diğer gizli servis ekibi, oyunu kurallarına göre sınırlandırılmış şekilde oynuyor gibi görünse de; aslında kurallara uyma tavırları o oyunu mümkün kıldığı için değil, o takibi gerçekleştirmek için başka bir şekilde davranamamalarının sonucudur.

Kurallara uyma tavrının iki şekilde olduğunu dile getiren Suits, bu ikisi arasındaki ayrımı şöyle dile getirir:

“Oyunlarda, kurallara uyarım çünkü bu, bunu mümkün kılan etkinlikte bulunmam için gerek şarttır. Ancak, diğer etkinliklerde –örn., ahlaki eylemlerde– her zaman için, bahsedilen kuralara uymak için dışsal denilebilecek bir neden vardır.... Ahlakta kurallara uymak, davranışı doğru yaparken; oyunda kurallara uymak, etkinliği yaratır” (Suits, 1967).

Öyleyse, X oyununu X oyunu olarak oynayabilmek için; X oyununu X oyunu yapan kurallara uymak gerekir. Bununla beraber, oyunlar da geliştiği için elbette ki zamanla bazı kurallar değişiklik gösterecektir, fakat burada sözü edilen kurallar, oyundan ayrılamayacak düzeyde oyuna içkin olan kurucu kurallardır. Örneğin; bir top oyunu olan futbolda topa kramponlu bir ayakla; başka bir top oyunu olan teniste ise topa raketle vurmak bahsedilen oyunların kurucu kuralları ile sınırlandırılmış araç, gereç ve yöntemlerdir. ‘Kurucu Kurallar’ oyunun öğelerinin açıklandığı 6.1 bölümünde daha detaylı olarak verilecektir.

f. Araçları kısıtlayan kurallar uyarınca kazanmak amaç değildir. (winning is not the end with respect to which rules limit means):

Suits (1967) “Oyunlarda, kişinin ulaşmak istediği amaca ulaşmak için, kurallar uyarınca izin verilen araç, gereç ve yöntemlerden başka araç, gereç ve yöntem olduğunu söylemek hiç anlamlı değil.... Bu nedenden, ilk önerme reddedildi: golf sopasının kullanımı, amaca ulaşmak için daha yetersiz ve dolayısıyla alternatif bir araç değil; (mantıksal olarak) kaçınılmaz olandır” der.

Burada değinilen, oyundaki amacın oyunu bir biçimde kazanmak değil, oynamak ya da oynayarak kazanmak olduğudur. Oyunu daha iyi şekilde oynayan kazanacağı için de, kişinin kazanmayı değil; iyi oynamayı hedeflemesi daha uygundur.

O halde, ‘oyunda amaç, kurallar uyarınca kazanmayı kolaylaştırmak için kurulmamıştır’ denilebilir. Bu açıdan bakıldığında, aslında kurallar kazanmayı güçleştirmek için kurulmuş da denilebilir. Bir oyunun tasarlanmasında, araçların kısıtlanması; belirlenen amaca gitmek için izin verilen araç, gereç ve yöntemlerin kullanılması; oyunu oynama, oyunu oynarken zorlanma, mücadele etme, meydan okuma vb. duyguları yaşatır.

Daha önce de belirtildiği gibi, Suits aslında burada ilk kez ortaya koyduğu tanıma sadık kalacak, ancak daha anlaşılır kılmak için çeşitli açılımlar ve alt boyutlarla zenginleştirecektir.

Bütün bu açıklamalarından sonra Suits, oyun oynama ile ilgili şu tanıımı verir: “Oyun oynamak, belirli kuralların izin verdiği araç, gereç ve yöntemlerle–kullanılacak olan araç, gereç ve yöntemlerin, kuralların olmadığı durumlara kıyasla daha sınırlı kapsamda olduğu ve bu sınırlamaların, sadece, o etkinliği mümkün kılmasından ötürü kabul edildiği– belirli bir duruma getiren bir etkinlikte bulunmaktır” (Suits, 1967)

4.1.2. Yaşam Oynadığımız Bir Oyun mu? (Is Life a Game We Are Playing?)

1967 yılında yayımladığı *Yaşam Oynadığımız bir Oyun mudur?* adlı makalesinde Suits, yaşamının pek farkına varmadan oynadığımız bir oyun olup olmadığı sorunsalı üzerinde durur. İnsan Yaşamı çok yanlıdır; acaba bunların hepsi bir oyun olabilir mi?

Burada ilkin *Oynayan İnsan (Homo Ludens)* yazarı Huizinga’nın görüşü akla geliyor. O, daha kitabına başlarken oyunu bir kültür olayı olarak ele alır (Huizinga, 2013) Oyunun kültürün neresinde yer aldığı sorusuna karşılık, oyunun kültürün öncesinde yer aldığını öne sürer. Her kültür olayı gibi her türlü oyun da belli kurallar, ilkeler ve amaçlar uyarınca ortaya çıkacaktır. *Oynayan* ve *Oyun Bozan* ayrılığı da burada görülür. Her oyunun kendi kuralları olur. Bunlar oyun tarafından çizilen geçici dünyanın çerçevesi içinde neyin yasa gücüne sahip olacağını belirler. Bir oyunun kuralları mutlak olarak emredici ve tartışılmaz niteliktedir....Kurallara karşı çıkan veya bunlara uymayan oyuncu, bir Oyun Bozandır....Oyun Bozan, Sözde Oyuncudan tamamen başka bir şeydir. Bu sonuncusu oyun oynuyormuş gibi yapmaktadır.

Görünüşte oyunun büyüü çemberini kabul ediyormuş gibi davranmaya devam eder. (Huizinga, 2013):

- Oyunu Kuralları Uyarınca Oynayan
- Oyun Bozan
- Sözde Oyuncu

Bu üç tip İnsanı yalnızca oyun bakımından değil, yaşamının değişik bağlamları bakımından da ele alıp, irdelemek mümkündür. Huizinga oyunun iki temel özelliğini saptar:

- Oyun bir şey *için* mücadeledir
- Oyun bir şeyin temsilidir.

Ayrıca bu iki işlev oyunun bir şey için olan mücadeleyi “temsil” etmesi veya bir şeyi en iyi temsil edecek bir mücadele olması anlamında iç içe girebilir. (Huizinga, 2013) Bu açıklamalar ışığında Huizinga’ya göre yaşam oynadığımız bir oyun olmaktadır. Öte yandan bu anlayış Suits’in oyun anlayışı ile önemli koşutluklar (paralellikler) da göstermektedir. Oyun oynama ile ilgili geniş tanımı (bkz. Bölüm 4.1.1) yanında Suits oyun oynanan bir yerde dört temel ögenin iş başında olduğunu söyler:

Suits’e göre birey bir oyun oynuyorsa orada dört temel öge bulunmaktadır:

- 1) Belirli bir durum olarak tanımlanabilir bir hedefe ulaşmayı amaçlar.
- 2) Bu amaca ulaşmak için çeşitli araç ve gereçleri dışta bırakır.
- 3) Bu araç ve gereçleri kasten hariç bırakır.
- 4) Bu araç ve gereçleri, “dış” bir nedenden dolayı değil, sadece o

etkinliği mümkün kıldıkları için hariç bırakır” (Suits, 1967).

Başkaca söylersek:

- Oyunun belirlenmiş bir amacı vardır.
- Amacına ulaşma yolunda farklı araç ve gereçleri dışlar.
- Bu işi (2.de anlatılan) özellikle yapar.
- Bunu herhangi bir nedenle değil, yalnızca amaca ulaşabilmek için yapar.

Huizinga’nın *temsil etmek* dediği mücadele ile Suits’in oyunun *amacı* dediği ile önemli ölçüde örtüşmektedir. Şimdi burada; Yaşam ile Oyun arasındaki bağların görülmeye başladığı yerde “*Oyun nedir?*” sorusu daha bir önem kazanmaktadır.

Çünkü bu soru diğer yandan “*Yaşamak Nedir?*” sorusuna da önemli ölçüde yanıt verecektir.

Sorunun kalkış noktası, “*Yaşam oynadığımız bir oyun mudur?*” sorusu ve bu soruyla gelen “*Yaşam farkına varmadan oynadığımız bir Oyun mudur?*” sorusuydu. Ayrı deyişle, Suits bakımından, *yaşamak aslında bir oyundur, fakat biz çok zaman onun oyun olup olmadığının farkında değiliz*, biçiminde bir yargı ortaya çıkmaktaydı: “Yaşamın her biriminizin oynadığı bir oyun olduğunu farz etmek, İnsanın belirli evrensel niyetlerinin olduğunu ve en azından bazılarından evrensel olarak habersiz olduğumuzu farz etmektir” (Suits, 1967). Bununla beraber, yaşamın oyun olmuş olmasını en azından birilerinin fark etmiş olacağı itirazı geleceğini söyleyen Suits, buna karşılık İnsanların bunu bilmek istemediğini çünkü kimsenin hayatın sadece bir oyun olduğuna inanmak istemeyeceğini ve hayatın *ciddi ya da zor, asalet yaratan, adanmışlık gerektiren...önemli* olduğuna inandığımızı öne sürer. İnsanların oyun oynadıklarını bilmemesinin, kuralların farkında olmamasından ileri gelebileceğini ve bu durumda da aslında var olan kuralları, oyun kuralı değil de ahlak kuralı sanıyor olabileceklerini ifade eder (Suits, 1967).

Sonuç olarak Suits, hepimizin oyun oynuyor olma ihtimali durumunda, her birimizin var olan evrensel niyetleri olması gerektiğini aksi takdirde ya her birimizin (uluslara, kültürlere, sınıflara vs. göre) farklı farklı oyunlar oynadığını; ya da her birimizin kuralları bildiğinin ve belki de hiçbirimizin oyun oynamadığının ortaya çıkacağını öne sürer. Bu makale, *Çekirge Oyun Yaşam ve Ütopya*’da Çekirgenin varoluş nedenini açıklarken verdiği düşsel yanıtı hatırlatmaktadır. Orada, günlük yaşama uğraşındaki herkes aslında oyun oynamakta ve fakat oynadığını bilmemektedir. Çekirge, bu gerçeği bilen tek kişidir ve İnsanları bu gerçeğe inandırmaya çalışmaktadır. Bu gerçeğe inanan her bir kişi ise, inandığı anda yok olmaktadır. İşte burada önemli bir Yaşama Sorunu ile karşılaşmaktayız. Çekirge bu açıdan birçok İnsan dünyaya geliş amacını sorgular; “*Neden dünyaya geldik?*” Bazıları soruyu yanıtlamak için ömür boyu çabalarlar, bazıları sorunun anlamsız olduğunu düşünürler, bazıları ise bunu yanıtlanamaz bir soru olarak bırakır. Fakat soruyu yanıtlamak gerekmektedir: “Yaşam bir oyun mudur; oynusa nasıl bir oyundur ya da oyun nedir?”

Yaşam kavramı kapsamında yalnızca İnsan yaşamını düşünmekteyiz. Oyun açısından baktığımızda hayvanların da yüksek organizmalara doğru geliştikçe artan bir çizgide oyun oynadıklarını izliyor ve biliyoruz. İnsanların oynadıkları oyun ile hayvanların oyunları hangi bakımlardan ayrılırlar? Bu soruya getirilecek yanıt, İnsanın oynadığı oyunlar konusunu daha çok aydınlatacaktır. İnsan ve hayvan oyunları konusunda baş vurulacak görüşlerden biri Carl Diem'e aittir. Diem *Sporun Özü ve Öğretisi* (Diem 1969)⁸ adlı kitabının daha başında söz konusu ayrımı ele alır. Diem'e göre hayvanlar yalnızca çocukluk ve kimileri de gençlik döneminde oynamaktadırlar. Hayvanlar olgunluk dönemine geldiklerinde oynama ihtiyacı sönmektedir. Burada içgüdüsel olarak oynanan oyunun amacı hayvana var oluşunu sürdürebilmek için gerekli olan davranışları kazandırmaktır. Gerçekte bu davranışlara hayvan yavrusu gizil güç (potansiyel) olarak sahiptir. Oyun, bu üzeri örtük gücü ortaya çıkartmakta, somutlaştırmaktadır. Hayvan belirli bir süre oynar; İnsan ise yaşamı boyunca oyun oynamaya ihtiyaç duyar. Hayvan içgüdüsel olarak belirli ve sınırlı, türüne özgü bir oyunu oynar; İnsan ise oyun yaratır, yeni oyunlar ortaya kor. Çünkü İnsanın Yaşama Amaçları sürekli değişir, gelişir, çeşitlenir. Çünkü İnsan çok yaşamalı bir varlıktır.

4.1.3. Oyun Üzerine Sözler (Words on Play)

Suits 4.1.1.'de oyunun "game" olarak tanımını yapmayı denemişti. Oyun üzerine Sözler adlı makalesinde bu kez oyunu "play" olarak tanımlamaya girişir.

Suits ilkin ototelik olma⁹ ile oyun (play) kavramları arasındaki ilişki üzerinde durur. Burada Huizinga'nın *her kültür olayının gerisinde oyunu gören* anlayışını ele alarak, böyle ele alındığı zaman kavramın kapsamının zorlandığını ve hatta kapsamı ötesinde anlam çıkarıldığını ve kavramın bu denli anlam yükünü taşımak için yeterli olmadığını öne sürer.

Acaba, tüm ototelik etkinlikler oyun (play) olabilir mi?

Suits bunu incelemek için, birbiriyle herhangi bir ortak noktası yokmuş gibi görünen iki örnekten hareket eder: *Kuyruğunu yakalamaya çalışan kedi* ve Aristoteles'in öne sürdüğü *Hareket Etmeyen Hareket Ettirici* (İlk Neden > Tanrı).

⁸ Carl Diem'in yılında yayımlanan *Wesen und Lehre des Sports* adlı kitabından ilgili bölümü, bu çalışmada kullanılmak üzere Prof. Dr. H. Atilla Erdemli çevirmiştir. (Bkz.: Diem, 1969, s.4).

⁹ Kendi içinde iyi/değerli ya da amacı kendisinde olan anlamlarına gelir.

Suits, “Oyun (play) ‘ototelik’ olarak adlandırılıyorsa; ototelik etkinlikler olan bir kedinin kuyruğunu yakalamaya çalışması ya da Aristoteles’in Tanrı’yı Tasarlaması da oyun olmalıdır” der. (Suits, 1977). Burada sözü edilen iki etkinliğin de ototelik olduğunu fakat oyun (play) olmadığını; oyunun (play) her tür ototelik etkinlikle aynı olduğu konusunda ikna olmadığını söyler.

Yaşam Oynadığınız Bir Oyun mu? (bkz. 4.1.2) adlı bölümde, Carl Diem’den hareketle, hayvanların İnsanın oynadığı gibi bir oyun oynamadığına değinmiştik. Bundan dolayı, kuyruğunu yakalamaya çalışan kedi oyun oynamamaktadır. Ayrıca, Suits’in ileri sürdüğü gibi bir kedinin kuyruğunu yakalamaya çalışmasının ototelik olup olmadığını bilemiyoruz. Aristoteles’in İlk Neden ya da Tanrı üstüne düşünmesi ise bir oyun değil ama ototelik etkinliktir. Öyleyse her oyunun ototelik etkinlik olması gerekir; fakat her ototelik etkinlik oyun değildir. Bu sav Yaşamayı bir Oyun olarak ele alan Huizinga’ya önemli bir eleştiri olmaktadır.

Suits, “oyun (play)” sözcüğünün kullanıldığı her yerde neyi işaret ettiğine dair yaptığı çözümlemeyi Abraham Lincoln ile Söz Kesen arasındaki bir diyalogla irdelemeye girişir:

“Lincoln: Söyleyin bayım, bir atın kaç bacağı vardır?”

Söz Kesen: Dört.

Lincoln: Doğru. Farz et ki atın kuyruğunu bacak olarak adlandırıyoruz. O halde, bir atın kaç bacağı vardır?

Söz Kesen: Beş.

Lincoln: Yanlış. Kuyruğa bacak demek, kuyruğu bacak yapmaz” (Suits, 1977).

Burada söylenmek istenen şudur: bir şeyi adlandırmamız, o şeyi adlandırdığımız şey yapmaz. İnsan, yaşamasını düzenleyebilmek için pek çok “Şey”¹⁰i adlandırır. Buna zorunludur. Çünkü dile getirmediği “Şey” üstüne düşünüp, bilgi ortaya koyamaz; bir konuda bilgi olmayınca o konuda herhangi bir etkinlik de olmaz. İş yapma, yaşama bakımından *Adlandırma* önemlidir, fakat verilen her adın gerçeği birebir yansıttığı da söylenemez. Bu sorun Antikçağdan beri dikkati çekmiş ve bu soruna günümüze dek değişik yanıt denemelerinde bulunulmuştur. Burada da Suits aynı soruna dikkati çekiyor. Söz gelimi A diye adlandırdığımız bir şey, sadece biz A diyoruz diye A olamayacaktır. Dolayısıyla, spor ve oyun diye adlandırdığımız her etkinlik de ne spor

¹⁰ “Şey” kavramını, nesne, durum, süreç karşılığı kullanıyorum.

ne de oyun olacaktır. İsmiyle etkinlik uyuşması gerekmektedir. Bir başka örnek ile konuyu yeniden canlandırabiliriz: Hulahop çeviren bir küçük kız, yakınlarda düzenlenecek bir şenlikteki hulahop çevirme müsabakasına hazırlandığı (antrenman yaptığı) için kendini bir sporcu olarak görebilir. Çünkü sonunda kupa kazanabileceği; bir fiziksel beceri gerektiren müsabakaya hazırlanıyordur. Öte yandan, bu küçük kız sporcu değil, tıpkı şarkı yarışmasına katılan biri gibi ancak bir yarışmacı olabilir; yaptığı etkinliği o ya da birkaç kişi “spor” diye adlandırır, bu o etkinliğin spor olacağı anlamına gelmez. Ancak bu küçük kız, hulahop çevirmekten keyif aldığı için bunu yapıyor ve başka hiçbir yarar beklemiyorsa, ototelik bir etkinlikte bulunuyordur.

Suits, oyunu her türlü ototelik etkinlik bir tutmanın hatalı olduğunu belirterek ‘Herhangi bir X ototelik etkinlik ise, X ipso facto¹¹ oyundur’ iddiasını kabul etmez ve şöyle söyler: “Her oyun bir ototelik etkinliktir. Diğer bir deyişle, uygun bir oyun tanımı için, ototelik olmayı yeterli değil, gerekli sayıyorum” (Suits, 1977). O halde, oyun (play) için ototelik olma durumu *gerekli koşul* iken, *yeterli koşul* değildir.

Suits, “oyun oynamak” ile “oynamak” ifadelerinden hareketle Türkçede rastladığımız bir karışıklığı çözümleyebiliriz: “Oyun oynamak (playing games), ‘oynamak (playing)’ ifadesini içerdiği için oyun (play) ile oyunlar (games) benzer görülür...Bu ikisi arasında mantıksal bir bağ olduğunu kanıtlamaz, çünkü ‘oynamak’ ifadesi yerine, ‘katılmak’; ‘performans göstermek’; ‘eylemek’ de kullanılabilirdi” (Suits, 1977). Suits, bu çeşit kullanımların ‘mecazi’ olduğunu dile getirir. Bu açıdan bakıldığında, İnsan ilişkileri üzerine konuşulurken kullanılan ‘duygularıyla oynamak’, ‘iyi/kötü polisi oynamak’ ya da bir şeylerle oyalanmaya dair ‘...ile oynamak’¹² ifadeleri de mecazi kullanımdır. Bunun ötesinde Suits, bir kişinin oynuyor (playing) olması için oyun oynuyor (game playing) olmasının da eşit biçimde mantıksız olacağını öne sürer. Örneğin profesyonel futbolcuları düşündüğümüzde, onların evde çocuklarıyla oynarken *oynadığını*; sahada binlerce kişinin karşısında futbol oynadığında *çalıştığını* düşünürüz der (Suits, 1977).

¹¹ Kendiliğinden ya da bu sebeple anlamına gelir.

¹² Suits burada, yemek masasında, tabağındaki yemeği yemeden önce ‘oynayan’ John örneği vererek “tabağındaki patatesiyle oynayan Johnny oyun oynuyor olsaydı; şu sorulara cevap bulunabilirdi: Bu oyunların hedefleri nelerdir? Kurallar nedir? Kazanmaktan ne kastedilir? Hile yapmaktan ne kastedilir?” der.

Suits, Türkçeye eşanlamli olarak oyun diye çevrilen *game* ve *play* arasındaki ilişkiyi bir renk analogisiyle açıklamaya girişir. Buna göre, mavi rengi ele aldığımızda Suits şöyle söylüyor: “Bazı maviler açık renktir ve aynı zamanda (bu yüzden) açık renkli bazı şeyler mavidir; buradan açıkça ne bir rengin açıklığının, maviliğinden çıkarılacağı ne de maviliğinin açık renkliliğinden çıkarılacağı ileri sürülemez” (Suits, 1977).

Burada anlatılmak istenen, diğer bir deyişle bütün mavilerin açık renkli olmadığı ve bununla beraber bütün açık renkli şeylerin de mavi olmadığıdır. Mantıkça söylersek, bir tümelin içindeki tikel, yani mavinin içindeki açık mavi; özdeş bir başka tümelin içindeki -bütün açık renkler içindeki- paralel bir tikele, yani açık maviye eşittir. Aynı şekilde, paralellik olduğu gibi karşıtlık da söz konusudur. Suits’in deyişiyle: “Açıklığın, koyuluk gibi bir içsel karşıtı olduğuna göre oyunun (play) da içsel olarak –ciddiyet ya da ciddiyetin bir çeşidi olan bir karşıtı vardır. Ancak, ne ‘Mavi’nin ne de ‘Oyun (game)’un, herhangi bir karşıtı bulunmaz.” (Suits, 1977)

Suits’e göre, “açık” sözcüğünde örtük olarak “koyunun yerine” anlamı varken; “...ile oynamak” sözcüğünde de “...-e ciddiyetle davranmak yerine” anlamı vardır. Buradan hareketle, oyunun ototelik olan şeylerle aynı olduğu görüşünün desteklenebileceğini ve mecazi olarak “oyun” diye adlandırılan etkinliklerin ototelik olarak adlandırılabilirliğini ifade eder. Bununla beraber, böyle olması durumunda, bir Beethoven kuarteti dinlemenin de oyun olacağını çünkü, bunun ototelik bir etkinlik olduğunu dile getirir. Ancak daha önce de belirtildiği gibi, Suits her ototelik etkinliğin oyun olduğunu reddeder.

Suits’in değindiği “oyun (play)” kavramının karşıtı olarak, oyun üstüne yazarlar tarafından ortaya konmuş birkaç kavramı ele alalım. “Oyun” kavramının karşıtı olarak “İş” kavramı konulduğunda, oyunun eğlenceden/keyiften; işin de zorunluluktan yapıldığı anlamı çıkar. Dolayısıyla, oyun, İnsanın herhangi bir sınırlamadan uzak olduğu, kendini özgür hissettiği ve keyif aldığı sürece yaptığı bir etkinlik olarak belirirken; iş, zorunluluklar ve belirlenimler uyarınca yaptığı bir etkinlik olarak karşımıza çıkar¹³. Oyun ve iş zamanının ayrı tutulması da bu belirlemelerin birbirine karşıtlık içerisinde olduğunu gösterir. Örneğin; günlük hayatta ciddiyetle eğilinmesi

¹³ Bu konuda Türkçede yapılmış önemli bir çalışma da Prof. Dr. Nermi Uygur’un *Güneşle* adlı kitabındaki “Boş Zaman” adlı bölümdür. Bkz.: Uygur, N. (1997). Güneşle. İstanbul: YKY.

gereken –iş dahil– çeşitli etkinliklerde bulunurken “eğlenceyi bırak, işe dön!” ya da “bırak eğlenmeyi, bu ciddi bir iş” denildiğine defalarca tanık olmuşuzdur. Buradan oyunun ciddiyetsiz bir etkinlik olduğu ya da ciddiyet karşıtı bir şey olduğu sonucuna varılabilir. Buna karşın, Huizinga’nın *Homo Ludens*’de dediği gibi, oyun ciddiyetsiz değil¹⁴ ancak ciddi-olmayan olabilir. “Ciddi-Olmayan” günlük yaşamının üzerinde olan, fayda gütmeyen anlamındadır. Huizinga bunu şöyle açıklar: “Çocuk oyunları, futbol ve satranç yoğun bir ciddiyet içerisinde oynanır; oyuncuların gülmeye en ufak bir eğilimi bile yoktur” (Huizinga, 1949). Bunun gibi, küçük bir kız çocuğunu oynarken izlediğimizde, onun nasıl da ciddiyetle oynadığını açıkça görürüz. Aynı kız çocuğu, hayatının en ciddi işini yapıyor gibi yoğun bir biçimde oyun oynamaktadır¹⁵.

Suits, oyun (play) sözcüğünün kullanım alanları incelerken Schopenhauer’in görüşüne dayanarak, İnsanın varlık yapısına dair bazı çözümlemelerde bulunur. O’na göre, İnsanın oyun oynaması konusunda, İnsanın fazla enerjisini boşaltmak için oyun oynadığı fikrini öne sürmek doğru değildir, çünkü İnsan, hayvanın aksine “yeteri kadar” olanı “yeteri kadardan fazla” olandan ayırt edemez çoğu zaman (Suits, 1977). Bu açıdan bakıldığında, oyun oynamak için; İnsanların yaşamları için gerekli olan şeyleri yaptıktan sonra kalan özgün zamanlarında yaptıkları etkinlikler benzetmesi de yapılabilirdi. Ancak O, İnsanlar için “–araçsal etkinliklerinden arta kalan– enerjileri varsa oynarlar” denilemeyeceğini, oyunun üretici etkinliklerine karışacağını öne sürerek, bu çerçevede, Schopenhauer’e dayanarak oyun oynamaya dair şöyle bir tanımlama yapılacağını ifade eder: “X, ancak ve ancak, öncelikli olarak araçsal amaçlara adanmış kaynakları geçici olarak ototelik etkinliklere tahsis ettiyse oynuyordur.” (Suits, 1977) O halde; aslında kişi “hayatını sürdürmek”, yani –en azından- temel ihtiyaçlarını karşılamak için çalışmak zorunda olduğundan; oyun oynamak onun yaşamı için birinci derecede önem taşımaz. Dolayısıyla, “keyfi” olandır. Bu durumda, çalışmak birinci derece önem taşıyan ve hayatı sürdürebilmek için “araçsal” olandır. Bu açıdan bakıldığında, İnsanın zamanı ve enerjisi öncelikli olarak araçsal amaçlara aktarılırken; bunların geçici olarak “ototelik” etkinliklere

¹⁴ Huizinga, “ciddiyetsiz” ifadesinin; gülme ile ilişkilendirilebileceğini dile getirerek, oyunun ancak ciddi-olmayan olabileceğini öne sürer. Ciddi-olmayan ifadesi ise oyunun “keyfi” olma özelliğine gönderme yapar. Dolayısıyla, oyun “vazgeçilmez” ya da “hayati” bir anlam taşımaz, çünkü oyunun doğasında zorunluluk yoktur. Oyun oynamak bir zorunluluk değildir.

¹⁵ Burada belirtilen *oyun oynama*, İngilizcede “game playing”in değil, “playing”in karşılığıdır.

aktarılsa oynuyordur. Örneğin; kişi bir çalışma gününün öğle arasında masa tenisi oynamak için zaman ve enerji ayırıyorsa; bunu da sadece masa tenisi oynamak için ya da diğer bir deyişle bu oyundan aldığı zevk için yapıyorsa oynuyordur.

Bu bağlamda Suits, araçsal etkinliklere ihtiyaç duyulmayan Ütopya gibi bir düzende bu durumun farklı olacağını ifade eder: “-Ütopya’da olduğu gibi- sınırsız zaman bakış açısından bakıldığında, Beethoven dinlemek ve Tanrı’yı tefekkür etmek, oyun değildir. Bu bakış açısından, zamanın, araçsaldan içsel kullanıma doğru bir yeniden tahsisi yoktur çünkü Ütopya’da zamanın araçsal kullanımı yoktur. Ütopya’nın veya varoluş idealinin oyuna dayalı olduğunu iddia eden felsefeciler hatalıdır. Ototelik etkinlikler evet; oyun hayır. Bir Ütopyacının yaptığı her neyse, oyun oynama bunlardan biri olamaz. Oyun (play) olması için bir karşıtı olmalıdır ve Ütopya’da, doğası gereği bu karşıt elenmiştir.” (Suits, 1978)

Suits, bu makalede oyun ve çalışma karşıtlığını dile getirerek çok temel bir ayrımı ortaya koyar. Buna göre, oyun (play) “kendisi için yaptığın şeyler” iken; iş (work) “başka şeylerin aracı olarak yaptığın yani araçsal şeyler”dir (Suits, 1977). Bu açıdan bakıldığında, Ütopya’da çalışmaya ihtiyaç yoktur, çünkü çalışma sonucu elde edilecek faydanın kullanılabilirliği yoktur.

Suits, bir şeyin içinde bulunduğu duruma göre İnsanın Ütopya olmayan durumda ve tüm dil kullanımlarımızı üreten toplumsal bağlamda “oyun” olarak adlandırılmasının adlandırıcıya bağlı olduğunu ifade eder. Dolayısıyla, “oyun” olarak adlandırılan ama oyun olmayan birçok şey olduğu gibi; oyun olmayan birçok ototelik, yani kendi içinde değerli etkinlik de vardır.

4.1.4. Çekirge¹⁶ Oyun, Yaşam ve Ütopya (Grasshopper Games, Life and Utopia)¹⁷

Suits, daha kitabının başında amacının yeni bir oyun teorisi ortaya koymak olmadığını ancak oyun oynamanın (game playing) tanımını denemek istediğini söyler:

“Bu kitap, resmi olarak Oyun Kuramı (Game Theory) olarak bilinen araştırma

¹⁶ Bu kitabında Suits, diyaloglar boyunca Çekirge karakteri aracılığıyla “oyun oynama (game playing)” tanımını ortaya koyma ve savunma tutumlarını sergilerken; bahsedilen diyaloglar aracılığıyla da tanımın doğru ve geçerli olup olmadığını sorgular.

¹⁷ Bu eser, hem Suits’in 1978 yılında yazdığı tek kitabı hem de Türkçeye çevrilip 2012’de basılmış olan tek çalışmasıdır.

alanına katkı niyetiyle ortaya konmamıştır. Bunun yanı sıra, İnsanların Oynadığı Oyunlar bölümüne rağmen, sosyoloji ya da sosyal psikolojiye de katkı değildir. Kitabın yönelimi geleneksel anlamda felsefidir. Bu, bir tanımı bulma ve formüle etme; bu buluşun ima ettiği şeyleri, bizi şaşırtıcı, bazen düzen bozucu yönlerle götürseler de izleme girişimidir.” (Suits, 2012)

Spor Felsefesi alanında tartışılan eserlerden biri olan bu kitap, oyun oynama (game playing) kavramının çözümlemesi ve tanımlanmasını amaçlamıştır. Kitap, Çekirge ile Karınca hikayesindeki¹⁸ Çekirge’nin; Sağduyu, Kuşkucu gibi değişik karakterler ile kurulu diyalogları üzerinden bu tanımın yapılıp yapılamayacağını dener.

Şimdi, bölümler arasındaki bağlantıları görebilmek ve kitabın iç düzenini yansıtabilmek için, kitabın bölümlerini tek tek ele alalım.

4.1.4.1. Çekirge’nin ölümü (Death of the Grasshopper)

Bu bölümde, Çekirge kendi yaşam biçiminin ve buna bağlı olarak yaklaşmakta olan ölümünün kaçınılmazlığını savunur. Ezop’un sözü edilen hikayesini hatırlarsak, Çekirge, -kendinin aksine, tüm yaz boyunca çalışan- Karınca’dan kışı geçirebileceği kadar yiyecek istemek için kapısına gittiğinde reddedilir. Çekirge, bu tavrın aslında onun özüne ters olduğuna inandığını ve bundan dolayı da bir hata yaptığını söyleyerek yaklaşan ölümünün, bir anlamda zorunlu bir sonuç olduğunu iddia eder. Bu iddiasının doğruluğuna dair 3 tür kanıt sunar:

➤ *Teolojik*: Çekirge, dünyaya yaşamını oynayarak geçirmek ve ölmek üzere gönderilmiştir ve kaderine karşı çıkmak da Tanrı’ya karşı çıkmaktır.

➤ *Mantıksal*: Çekirge tarzı yaşama ileri sürülebilecek tek düşünce, kuşkulu bir gerçekten kaynaklanır. Bundan dolayı da şu anki şartlar altında, çalışmayan ölür. Dolayısıyla, yazınki yaşamı bağlamında Çekirge’nin iki seçeneği bulunmaktadır: tedbir¹⁹li olmak veya tedbirsiz olmak:

¹⁸ Kitabın orijinal ismi The Grasshopper Games Life and Utopia’dır. Süha Sertabiboğlu tarafından yapılan çevirisinde Türkçe adı Çekirge Oyun, Yaşam ve Ütopya olarak belirlenmiştir. “Grasshopper” kelimesinin Türkçesi “Çekirge” olmasına karşın, bahsedilen hikaye Ezop’un Masalları’ndaki Ağustosböceği ile Karınca hikayesidir. Bununla beraber, Yunanca orijinal başlığı da yine Ağustosböceği ve Karınca (Cicada and Ant) olarak karşımıza çıkar. Burada kitaba bağlı kalarak, Ağustosböceği karşılığı Çekirge’yi kullanacağız.

¹⁹ Suits’e göre tedbirin iki anlamı vardır:

1) İyi bir şeyi (örneğin zamanı) yalnızca ve yalnızca, daha iyi bir şeyi (örneğin sağ kalmayı) elde etmek için gerekliyse gözden çıkarmak;

Çekirge yazın tedbirli davranırsa doğasına aykırı bir şeye yapacağı için, artık Çekirge olmayacaktır;

Çekirge doğasına uygun davranıp, yazın tedbirli olmazsa, kışın ölecektir.

Her iki durumda da Çekirge yok olacaktır. Bu durum, Çekirge yaşamı için bir dilemma ve ciddi bir yaşama sorunu oluşturacaktır.

➤ *Düşsel*: Çekirge'nin sürekli gördüğü düşte yaşayan herkes, günlük uğraşlarını sürdürdüklerini sanırken aslında birtakım gelişmiş oyunlar oynamaktadır. Buna göre, herkes, yalnızca işlerini yaptıklarına inanırken aslında bir tür oyun oynamaktadırlar. Çekirge, düşündeki herkesi buna inandırmaya çalışırken, ona inandıkları anda her biri teker teker yok olur (Suits, 2012).

Suits'in bir Çekirge'nin yaşam biçiminin ya da yaşama ülküsünün “oyun oynama” ile tanımlandığını öne sürdüğünden yola çıkarsak, İnsan için ne söyleyebiliriz? İnsan ne için yaşar? Bu sorunun kendisi felsefe tarihi boyunca yaşama filozoflarınca irdelenmiş temel felsefe sorunlarından biridir. Soru, ‘İnsanın Yaşama Amacı’nı aydınlatmayı istemektedir. Ne var ki, İnsanın Yaşama Amacı büyük düşünce sistemleri içinde yer alan her düşünür tarafından ayrı yorumlanmıştır. Örneğin; Antikçağ’da Yaşamın Amacı Mutlu olmaktır. İnsanın mutluluğa nasıl ulaşacağını Presokratikler ayrı, Sofistler ayrı, Septikler ayrı, Agnostikler ayrı ve Sokrates, Platon, Aristoteles, Plotinus gibi filozoflar ayrı yorumlamışlardır. Aynı durum, Hristiyan Orta Çağı’nda, Rönesans’ta ve sonrasında da değişmemiştir. Soruna, çalışmamın temel sorunlarından biri olan Özgürlük açısından bakıldığında, günümüze kadar uzanan bir düşünme yolunda İnsanın mutlu olabilmesi için Bilgi-Erdem-Özgürlük çizgisinde gelişmesi savunulmaktadır. Bu çizginin “Oyun” ve “Oyun Oynama” ile yakından ilgisi bulunmaktadır.

Suits'in ifade ettiği gibi İnsan ne bir Çekirge gibi sadece oynamaya, ne de bir Karınca gibi sadece çalışmaya adanmış bir yaşamaya sahip değildir. İnsan ikisine de benzer fakat sadece birisiyle özdeşleştirilemez. Dilde bu ve bunun gibi benzerliklerden yola çıkarak İnsanlara hayvanlara özgü niteliklere dair çeşitli yakıştırmalar yapan deyimlere rastlanır. Örneğin; “arı gibi çalışkan”, “keçi gibi inatçı”, “kurt gibi aç”,

2) Gözden çıkarılması gereken iyi şeyleri –en azından ideal olarak- sıfıra indirmek. Yani tedbirliliğin ideali, koruyucu tıbbın ideali gibi kendini yok etmektir.

3) Ona göre, hiçbir şeyi gözden çıkarmanın gerekmediği bir durum olsaydı, tedbirli eylemler amaçsız, gerçekten olanaksız hale gelirdi (Suits, 2012).

“b lb l gibi sesli” vs. İnsan, hayvan gibi sadece bir ya da birkaç belirgin  zellięe sahip bir varlık deęildir. İnsanın karmaşık bir yapısı vardır. Ayrıca, her İnsan biricik olduęundan, aslında dięer İnsanlarla İnsani  z nden dolayı benzer  zellikler g sterse de kendi varoluşu baęlamında dięerlerinden farklıdır. Bundan dolayı İnsan,  z n  belirleyebilme  zellięine sahip olan tek canlıdır. Hayvanların her biri, kendi t rlerine  zg  belirli davranış  zelliklerini paylaşıyor olmalarına raęmen; İnsanların  eşitlilięinin bir eşine daha doęada rastlamak pek m mk n g r nmemektedir. Bu a ıdan bakıldığında, biraz  ekirgevari bir oyuncu; biraz da Karıncavari bir iş i olan İnsandaki bu ikilięin oranı, bireyden bireye farklılık g sterir. Bu y zden,  ok fazla  alışan İnsan “işkolik” olarak adlandırılırken; neredeyse hi   alışmayan İnsan “aylak” olarak adlandırılır. Bu bakımdan, İnsan ancak belki de işkoliklik ya da dięer bir deyişle, zorunluluk temelinde yapılan etkinliklere ayırdığı zaman ile aylaklık ya da dięer bir deyişle,  zg rl k²⁰ temelinde yapılan etkinliklere ayırdığı zaman i erisinde bir dengeye sahip olduęunda varlık yapısına uygun İnsani bir yaşam s rer. Bu konuya ilişkin, dięer b l mlerde de benzer baęlamalarda bir ok tartışma  ne s r lecektir.

4.1.4.2.  ıracılar (Disciples)²¹

 ekirge  l rken yanında Kuşkucu ve Saęduyu vardır. Onlar,  ekirge’nin  l m nden sonra “oynama (playing)”, “oyun (game)” ve “iyi yaşam (good life)”  st ne pek  ok şeyi bilmediklerini fark ederler. Kuşkucu,  ekirge’ye “sadece  alışıp hi  oynamamanın İnsanı alık bir karınca yapacaęını; hep oynayıp hi   alışmamanın da adamı  l  bir  ekirgeye d n şt receęini” anlattığını ve bundan sonra Onun kendi “varoluş nedenini doęrulamaya” koyulduęunu s yer (Suits, 2012). Bu baęlamda  ekirge, kendine karşı d r stl ę n  doęrulamak i in, “ alışmayı reddeder ve kendini yalnızca oyun oynamaya adar”. Burada,  ok temel bir karşıtlık a ıklanmaya  abalanır:  alışma ve Oyun Oynama. Bu ikisi řu şekilde tanımlanmıştır:

- *Oyun (play), zevk i in yaptığın şeyler*
- * alışma (work), zorunda olduęun şeyler*

²⁰ Burada “serbestlik” ifadesi de doęru bir belirleme yapabilir.

²¹ Kitapta, “M ritler” olarak  evrilmiş olan bu b l m n bařlıęının, usta- ıracı ilişkisi a ısından bakıldığında, m rit deęil  ıracı olması gerekmektedir;   nk  m rit s z n n dilimizdeki karřılıęı daha farklıdır.

Ya da daha açık bir ifadeyle;

- *Oynamak (to play²²)*, yapmak istediğin için yaptığın şeyleri yapmak
- *Çalışmak (to work)*, başka bir şey için yaptığın şeyleri yapmak

Bu açıdan bakıldığında, bir önceki bölümlerde ifade edilen *araçsal* ve *ototelik* etkinlik ikiliği yeniden karşımıza çıkar. Buna göre; çalışma “başka bir şey için yaptığın şey” yani *araçsal*; oynama ise, “yapmak istediğin için yaptığın şey” yani *ototeliktir*. Aslında burada, daha sonra detaylı olarak ele alınacak “özgürlük” bağlamı da kendini gösterir, çünkü oyun oynamak, zorlama içermeyen; keyif için yapılan; gönüllü olarak seçilen vb. bir eylemdir.

Bu anlamlarıyla kullanıldığında “oyun (play)” başlığı altında, ‘Florida’da tatil yapmak, pul biriktirmek, roman okumak, satranç oynamak ya da trombon çalmak’ da sayılabileceği ve bu yüzden de “oyun”un, ‘özgün zamanı değerlendirme etkinlikleri’yle eşanlamda kullanıldığı belirtilmiştir. Dolayısıyla; “oynama (playing)” ile “oyun oynama (game-playing)”nın aynı şey olamayacağı, çünkü “oyun oynama (game playing)”nın özgün zaman etkinliklerinden sadece birisi olabileceği sonucuna varılmıştır (Suits, 2012).

4.1.4.3. Bir tanımın kurulması (Construction of a definition)

Bu bölümde; Suits’in kitabının yanı sıra çeşitli makalelerinde de öne sürdüğü oyun oynama (game playing) tanımı, öğeleri ve özellikleri yinelenir. Bundan ötürü, Suits’in *Bir Oyun Nedir? (What is a Game?)* makalesinde de öne sürdüğü şekliyle oyun oynamanın özellikleri şu şekilde sıralanır:

- a. *Yetersiz araçların seçimiyle oyun oynama*
- b. *Oyunda kurallar ile amaçların ayrılmazlığı*
- c. *Oyun kurallarının kesin bağlayıcı olmaması*
- d. *Kuralların değil, araç ve yöntemlerin en yüksek düzeyde bağlayıcı olmaması*
- e. *Kurallar olanak tanıdıkları eylemler ölçüsünde kabul olunur.*
- f. *Araç ve yöntemleri sınırlayan kurallara göre amaç kazanmak değildir.*

Bu bağlamda Suits, daha önce verdiği oyun oynama (game playing) tanımını yineler:

“Sonuç olarak oyun oynamak, sonuca götürmede daha yeterli olanı yasaklayıp

²² Kelimenin fiil olarak kullanıldığını belirtmek için İngilizcedeki mastar ekini (to) da belirttim.

daha az yeterli olanı serbest bırakan ve yalnızca bu tür bir etkinliği olanaklı kıldığı için kabul edilen kuralların izin verdiği araç ve yöntemleri kullanarak belli bir duruma ulaşmaya yönelik bir etkinliğe girmektir” (Suits, 2012).

Bu tanıımı inceleyebilmek için, daha önce makalelerinde belirttiği şekliyle oyunun öğelerini yineler:

➤ *Amaçlar*: “prelusorik amaç” olarak ortaya konan; “bir parçası olabileceği herhangi bir oyundan önce ya da ondan bağımsız olarak tanımlanabilir” olan ve yukarıdaki tanımda hedeflenen “sonuç”tur.

➤ *Amaca ulaşmak için gerekli araçlar*: “prelusorik amaçlara ulaşmada (legal ya da meşru olarak) izin verilen araçlar” olan ve yukarıdaki tanımda “kuralların izin verdiği araç ve yöntemler”dir.

➤ *Kurallar*: prelusorik amaçların belirlenmesiyle birlikte, (oyunun usta bir şekilde oynanması için değilse de) oyunun oynanması için sağlanması gerekli tüm koşulların çerçevesini oluşturan ve yukarıdaki tanımda “sonuca götürmede daha yeterli olanı yasaklayıp daha az yeterli olanı serbest bırakan” şeklinde belirtilen “kurucu kurallar”dır.

➤ *Lusorik Tavır*: “bir amaca varmak için daha iyi araç ve yöntemler dururken daha yetersizlerini kullanmayı gerektiren, kurallara uyulması anlamına gelen kurucu kurallara, etkinliği olanaklı kıldıkları için uymak” olan ve yukarıdaki tanımda “kuralların, yalnızca bu tür bir etkinliği olanaklı kıldığı için kabul edilmesi” şekilde dile getirilen oyuncu tavrıdır (Suits, 2012).

Burada kısaca aktarılmış olan bu öğeler, ileride 6.1.4 bölümünde daha detaylı olarak incelenecektir. Bu bağlamda Suits, oyunun öğelerinin belirgin olarak ortaya konduğu ve kitap boyunca çeşitli şekillerde doğruluğunu ve geçerliğini denediği şu tanımları dile getirir:

“Oyun oynamak, belli bir duruma (prelusorik amaca), yalnızca kuralların izin verdiği araç ve yöntemlerin (lusorik olanakların) kullanılmasıyla varılmaya çalışıldığı; kuralların, daha yetersiz araç ve yöntemler lehine daha etkili olanları yasakladığı (kurucu kurallar) ve kuralların salt o etkinliği olanaklı kıldığı için benimsendiği (lusorik tavır) bir uğraştır...Oyun oynamak, gereksiz engelleri ortadan kaldırmak için girişilen gönüllü bir çabadır” (Suits, 2012).

4.1.4.4. Aylaklar, hilebazlar ve oyunbozanlar (Triflers, cheats, and spoilsports)

Bu bölümde, Kuşkucu'nun prelusorik amaca dair öne sürdüğü “belirlediği ya da belirleyeceği oyundan bağımsız olarak varılabilecek bir amaç olarak tanımlanması olanaksız görünüyor” eleştirisine karşılık, Çekirge *oyun (game)* ile *oyun geleneği (institutions of the game)*²³ arasındaki farkı ortaya koyarak, tanımını savunur.

Örnek olarak satrancın prelusorik amacı incelenir. Çekirge, satrancın prelusorik amacını şöyle belirler: “satranç taşlarını tahta üzerine, şahın, satranç kurallarına göre kımıldayamayacağı bir düzenlemeyle yerleştirmek”. Buna karşın Kuşkucu, bu belirlenimin satranç kurallarıyla dolu olduğunu ve satrancın, koşudaki gibi kurallardan bağımsız bir prelusorik amaca (diğerlerinden önce bitiş çizgisine varmak gibi) sahip olmadığını; bunun yanında diğer bazı oyunların da böyle olduğunu belirtir. Bundan dolayı da tanımın dar olduğunu öne sürer. Bu çerçevede Çekirge, kuralların oyundaki iki işlevinden söz eder:

“Matı tanımlarken satranç kurallarına başvurmanın ve satranç oynarken sonucu elde etmek için kurallara uymanın gerekli olmasına karşın satranç kurallarının her iki durumda işin içine girmesi, bu kuralların kullanımlarının çok farklı olduğu gerçeğini gizlememelidir. Kurallar, ilk durumda bir durumu *tanımlamada*; ikincisinde ise, bir *yol belirlemede* kullanılıyor. Bunların tanımlayıcı kullanımından, aynı anda belirleyici kullanımlarına bağlı kalınmaksızın yararlanılabileceği açıktır” (Suits, 2012). O halde, matı tanımlarken satranç kurallarına bağlı kalmak, kuralların tanımlayıcı işlevini üstlenir, ancak kurucu kurallarda olduğu gibi belirleyici işlevini üstlenmez. Dolayısıyla, nasıl ki bitiş çizgisine koşu yarışı kurallarına uymadan, -söz gelimi; belirli bir aralıkta metro ile seyahat ederek- diğerlerinden önce varılabiliyorsa; satrançta da satranç kurallarına uymadan, -söz gelimi; satranç oynamadan, siyah ve beyaz taşları matı belirleyecek şekilde dizerek- şah-mat yapmak mümkündür. Dolayısıyla, koşuda

²³ Suits, “oyun geleneği” ifadesi ile tam olarak ne kastettiğini kitabında belirtmez. Bundan dolayı da Schneider ve Butcher tarafından 1997 yılında yayımlanan *Pre-Lusory Goals for Games: A Gambit Declined (Oyunların Pre-Lusorik Amaçları: Gambit Reddedildi)* makalesinde bu yüzden eleştirilmiştir. Suits'in bu eleştiriyeye cevaben 2006 yılında yayımlanan *Çekirge'deki Oyunlar ve Gelenekleri (Games and Their Institutions in the Grasshopper)* adlı makalesinde oyun geleneğini, Aristoteles'in sağlığa dair yaptığı benzetme ile ortaya koyar: “Sağlıklı olan her şey, sağlıklı ilişkilidir. Bu anlamda bir şey, sağlığı korur; bir şey sağlık belirtisidir; diğer başka bir şey, sağlığı mümkün kılar”. Bu benzetme bir örnek üzerinden daha açık bir şekilde dile getirilebilir. Örneğin; satrançı satranç taşları olmadan oynamak mümkün değildir. Bunun yanında, satranç taşlarının ve masasının satrancın ötesinde bir işlevi yoktur. Öte yandan, koşu yarışını, koşabilir bir bedene sahip olan herkes gerçekleştirebilir. Bu açıdan bakıldığında, koşu yarışında kullanılan beden, koşu yarışı dışında da işlev görür. Dolayısıyla burada, sadece koşuya has bir gelenekten söz edilemez.

da satrançta da prelusorik amaca, oyun oynamadan ulaşma imkanı vardır. Bu, prelusorik amacın tanımı gereği, “oyundan bağımsız olarak gerçekleştirilebilen bir amaç” olmasından dolayı, hem satrançta hem de koşuda “prelusorik amaç” olduğunu kanıtlar.

Burada, oyun ve oyun geleneği hakkında önemli bir ayrım belirir. Buna göre, “satrançta, satranç oyunundan ayırt edilebilir bir satranç *gelenegi* vardır”. O halde, satrançta prelusorik amaca kurallara uymadan ulaşılabilir fakat satranç geleneği olmadan ulaşamaz. (Suits, 2012)

Bu çerçevede; *aylaklar*, *hilebazlar* ve *oyunbozanlar* arasındaki ayrımın, oyun (game) ile oyun geleneği (institution of the game) arasındaki ayrımı belirlemek için önemli olduğu şöyle dile getirilir:

“*Aylaklar* kuralları izler; ama amaçları izlemezler, *hilebazlar* amaçları izler; ama kuralları izlemezler, *oyuncular* hem kuralları hem de amaçları izler, *oyunbozanlar* ise ne kuralları ne de amaçları izler; *oyuncular* hem oyunun hem de geleneğin gereklerini kabul eder, *aylaklar* ile *hilebazlar* yalnızca geleneğin gerektirdiğini kabul ederler, *oyunbozanlar* ise hiçbirini kabul etmezler” (Suits, 2012, ss. 64-65) O halde, aylaklar ve hilebazlar oyun geleneğini kullanan ama oyun kurallarına uymadıkları için, aslında oyunu oynamayanlardır; bunun yanında, oyunbozanlar ise ne oyunu oynarlar ne de geleneklere uyarlar. Prelusorik amaca dair tartışmalar hem 4.1.10 hem de 6.1.4.2 bölümünde detaylı bir biçimde ele alınacaktır.

4.1.4.5. Eve uzun yoldan dönmek (Taking the long way home)

Bu bölümde, Smith arkadaşı Jones’un evinden kendi evine dönüş yolculuğunu oyuna (game) dönüştürmek ister. Bunun, kitapta tanımlandığı şekliyle “oyun oynama (game playing)” olup olmadığına, ‘yetersiz araç, gereç ve yöntem seçimi’ üzerinden bakılır.

Smith’in eve dönüş yolculuğu için önünde iki seçenek vardır: birisi *anız tarlaları içinden geçen uzun bir yol*; diğeri *Georgia Körfezi’nin yanındaki bir sarp kayalıktan geçen, manzaralı kısa bir yoldur* (Suits, 2012). Bu seçeneklerden hem manzarasız hem de uzun olan yolu seçmenin bir oyun oynama olabileceğine inanan Smith, sözü edilen yolu seçer. Jones’un, ‘neden hem daha sıkıcı hem de manzarasız yolu seçesin ki?’ diye sorması üzerine; Smith, ‘bunu oyun yapan tam da budur’ diye cevap verir (Suits, 1978,

s.52). Buradan hareketle; daha önce belirtilmiş olan ve “oyun oynama” tanımını ortaya koyan öğelerin, oyun farz edilen bu etkinlikte olup olmadığı sorgulanır. Smith, ‘daha sıkıcı ve manzarsız olan yolu seçerek’ daha yeterli araç, gereç ve yöntemleri kullanmayı yasaklayan kurala uyum sağlamıştır. Bunun yanında, O’na göre bu yolu seçmenin, bunu yapmaktan başka hiçbir amacı yoktur. Burada, oyundaki lusorik tavır ortaya konur.

Burada *yeterlilik*²⁴, “belirli bir amaca varmak için gerekli olan kısıtlı bir kaynağı en az düzeyde harcama” olarak tanımlanmıştır. Bu bağlamda bakıldığında, kitapta sözü edilmeyen bir kaynak olarak Smith’in fiziksel enerjisi alınsa, uzun yoldan eve dönerse, enerjisini en az düzeyde harcamış olmaz. O halde uzun yoldan eve dönmeyi seçmek, “daha yetersiz” bir yöntem olur. Ancak, kitapta, yeterlilik kavramına ilişkin olarak incelenen kaynak ‘zaman’dır. Dolayısıyla, ilkin zamanın kısıtlı bir kaynak olup olmadığı sorgulanır:

“Sonuçta zaman, herkes için sonlu bir nicelik olmasına karşın, herkes için kısıtlı bir kaynak değildir” (Suits, 2012). Burada, hiçbirimizin dünyada sonsuz kalamayacağı gerçeğinden hareketle, zamana dair öznel algıdan söz edilir. Örneğin; aylak bir kişinin boş zamanı çoktur. Diğer yandan, 24 saatin 12 saatini çeşitli işlerde çalışarak geçimini sağlamaya çalışan biri için, serbestçe yaşayabileceği anlar kısıtlı olduğu için, zaman kısıtlıdır.

Çekirge, Smith için zaman kısıtlı bir kaynak değilse, eve uzun yoldan dönmenin “daha yetersiz” yöntemi seçmek olmayacağını ifade ederken, kısıtlılık durumunun zaman kavramına içkin olmadığını dile getirir. Zamanı İnsan yaşamı içindeki yerinden hareketle anlamaya çalışırsak, zamanın kısıtlılığı üzerine konuşmak anlamlı gelebilir. Ancak, İnsan zaman ve mekan kategorileri ile yaşamı ve dolayısıyla dünyayı algılıyor olsa da, “zaman” kavramı İnsan zihninden bağımsızdır.²⁵ Bundan dolayı, Çekirge’nin de bu bölümde dile getirdiği gibi zaman herkes için sonlu olmasına karşın, kısıtlı bir kaynak değildir. Çekirge, “zaman ancak amaçlarımıza ulaşma konusunda sınır getiriyorsa kısıtlı bir kaynak olarak adlandırılabilir” der. O’na göre, başka bir amaca

²⁴ İngilizce karşılığı “efficiency” olan bu kelime *verimlilik* olarak da çevirdim.

²⁵ Zaman İnsan Zihninden bağımsız mıdır? Kant, bu konuda “Zaman”ı bilginin kurucu öğelerinden olan “Duyarlık”ın a priori iki formundan biri olarak gösterir. Diğer a priori form mekandır. Kant’a göre İnsan, bilgi konusu olabilecek her şeyi zaman ve mekan bağlamında ele alır, algılar, tasarlar, düşünür. Suits, zamanın İnsan zihninden bağımsız olduğunu kabul etmekle zamanın İnsan zihni dışında da bir varlığı bulunduğunu kabul etmektedir ki, bu oldukça tartışmalı bir konudur.

ulaşmak için gerekli olan kaynak, oyunda belirlenen amaca ulaşmak için kullanıldığında, o kaynak kısıtlı bir kaynaktır. Bu ifade, Suits (1977)'in *Oyun Üzerine Sözler* (Words on Play) makalesinde Schopenhauer'den hareketle yaptığı “X, ancak ve ancak, öncelikli olarak araçsal²⁶ amaçlara adanmış kaynakları geçici olarak ototelik etkinliklere tahsis ettiyse oynuyordur” cümlesini hatırlatıyor. Smith'in eve dönüşte harcayacağı zamanda yapması gereken başka bir şey olsa, eve en kısa zamanda dönmeyi düşünürdü. Bunun yanında, Smith herhangi başka bir amaç için değil, sadece bunu yapmak istediği/bundan keyif aldığı için eve uzun yoldan dönmeyi tercih eder.

Bu örnekten hareketle Çekirge, oyun tasarlayan kişinin iki aşırılıktan kaçınması gerektiği dile getirilir: Eğer sınırları çok gevşek çizilirse oyun sıkıcı olur, çünkü kazanmak çok kolaylaşır. Diğer yandan kurallar, oyunlar çok zor olsunlar diye çok dar çizilmiş sınırlardır. Ama sınırlar aşırı dar çizildiğinde de bu sefer ortada oyun diye bir şey kalmaz (Suits, 2012).

Çekirge, bu örnekte, eve gitmede kullanmak için önerilen yöntemlerin hiçbirinin kısıtlı bir kaynağa dayanmadığını belirterek oyun oynama tanımına uygun olabilecek *yetersizlik* durumunun, eve gitme oyununu “eve, hava kararmadan (güneş batmadan) önce varmak” şeklinde değiştirerek gerçekleştirilebileceğini dile getirir. Çünkü bu durumda, havanın kararması eve gitmesini -yani ulaşmak istediği amacı/varmak istediği sonucu- riske atar (Suits, 1978).

Sonuç olarak, verilen örnekler üzerinden yapılan eleştirilere dair olarak Çekirge, kurucu kuralları betimlemenin tanımı çok kısıtladığı yönündeki eleştirinin cevaplandığını belirtir. Buna karşın Kuşkucu, oyun sayılması gereken ve “prelusorik” amacı gerçekleştirmede izin verilen araç, gereç ve yöntemlere dair herhangi bir sınırlama içermeyen etkinlikler olduğunu savunacağını ve eğer bu konudaki itirazı doğruysa prelusorik ve lusorik amaçlar arasındaki kesin ayırmadan vazgeçilmesi gerektiğini söyler (Suits, 2012). Bu konuya ilişkin başkaca örnekler 4.1.4.6 ve 4.1.4.8'de incelenecektir.²⁷

²⁶ Suits'in ilkin bu makalede sözünü ettiği “araçsal” sözü, oyun (play) ve oynamak (playing) üzerine sözü edilen tartışmada kullanılmıştır. Buradan çıkartılan anlam, Suits'in bu sözü, Schopenhauer'a atıfla kullanmış olduğudur.

²⁷ “Yeterlilik” kavramı ve bunun yanında yeterli araç, gereç ve yöntemlerin seçiminin ne olduğu daha ayrıntılı olarak 4.1.1 de ele alınmıştır.

4.1.4.6. İvan ve Abdül (Ivan and Abdul)

Bu bölümde, Çekirge'nin emekli iki asker olan İvan ve Abdül karakterleri üzerinden anlattığı hikayede, kuralları olmayan bir oyunun olanağı irdelenir: *Kuralları olmayan bir oyun mümkün müdür?*

İvan ve Abdül, yıllarca birbirine karşı mücadele etmiş iki ülkenin askerleridir. Akılları hala savaştadır. Spor, onlar için savaşın daha hafif biçimi olarak onun yerini tutabilecek bir uğraş gibidir. Ancak sonradan, savaş ve sporun yüzeysel olarak benzerlik gösterdiğini anlarlar (Suits, 2012).

George Orwell'in *Sportif Ruh (Sporting Spirit)* adlı makalesinde, uluslararası düzeyde sporun, savaşın taklidi olduğunu; bunun oyunculardan çok seyirciler düzeyinde hissedildiğini dile getirir ve "Ciddi sporun fair play ile ilgisi yoktur. Kin, kıskançlık, kibirlilik, kuralların hiçe sayılması ve şiddete tanık olmanın sadistik zevki ile ilişkilidir: diğer bir deyişle, ateşsiz savaştır" der (http://www.orwell.ru/library/articles/spirit/english/e_spirit Erişim tarihi: 9 Ocak 2017). Böyle bir sav gerçeği ne kadar dile getirir? Suits, bu savı İvan ve Abdül üzerinden irdeler.

İvan ve Abdül, "üstün olma" durumunu onlara en iyi şekilde yaşatabilecek bir şey olarak sporu görmüş ve hayatlarında savaşın doldurduğu boşluğu sporla doldurmaya çalışmışlardır. Hikayede, ikisinin hiçbir şekilde kazananı olmayan bir satranç oyunu oynadıklarından söz edilir. Aslında bu bölümde "spor" sözünü kullanılsa da Suits'in amacı oyun oynamayı irdelemektir. Bundan dolayı, satrancın bir spor olup olmadığı tartışmasına girilmeden oyun oynama tanımı üzerinden gidilecektir.

İvan ve Abdül, oyunlara kendilerince bir farklılık katarak oynarlar. Bu farklılık şöyle dile getirilir: "Kurallar fark ettirmeksizin ve ceza almadan çiğnenebiliyorlarsa, bunda bir sakınca yoktu....Alışılmış oyunların çoğuna heyecan verici incelikler eklenir. Örneğin, golfe radar kontrolüyle kendi kendine giden topların kullanımı ve satranca saldırı silahı olarak sanrı yaratıcı kimyasal maddeler eklenir" (Suits, 2012).

Onlar, oyunları siviller gibi kurallarına göre oynamadıkları için, hiçbir zaman birbirlerine üstün gelemeyeceklerine inanırlar. Bu nedenle, oynadıkları kural tanımaz bir satranç oyunu; İvan'ın Abdül'ün şahını –kıpırdamaması için- tahtaya yapıştırması; Abdül'ün de şahı solventle yerinden sökmemesinin ardından herhangi biri galip olamayınca, dövüşmeye varır. Son oynadıkları satranç oyunu patla –iki tarafın da

kıpırdayamaz hale gelmesi sonucuyla– bitince; artık bir daha oyun oynamamaya ve belki de oynayabilecekleri tek oyunun şafak sökmeden buluşacakları bir düello yani “ölümüne bir dövüş” olduğuna karar verirler. Çekirge, İvan ve Abdül’ün düellosunun bir oyun oynama olması durumunda tanımının çok dar olacağını, bundan dolayı bu “kuralsız oyun” olarak adlandırılan düelloda en az bir kuralın varlığını göstermek istediğini dile getirir.

İvan, gece yarısı (hikayede karşı argüman üreten Çekirge ve arkadaşları olan) *Mantiğin Sesi* tarafından uyandırılır. *Mantiğin Sesi*, düello için sözleştikleri zamanı beklemeden Abdül’ün konutuna giderek onu öldürmesi yolunda uyarır. Böylece, beklemediği bir karşı saldırıyla rakibini alt edebileceği konusunda İvan’ı ikna etmek ister, fakat şöyle bir cevap alır: “Eğer Abdül’ü oyun başlamadan öldürürsem, elbette onunla hiç dövüşemem, öyle değil mi? Eğer onu şimdi öldürürsem, oyunumuz asla başlayamaz” (Suits, 2012). Buna karşın *Mantiğin Sesi*, oyunun bir başlama saati olmasının diğer bir deyişle, kabul edilmiş zaman diliminden önce herhangi bir harekette bulunmayı yasaklamanın bir kural olacağını söyleyerek, oynadıkları oyunun “kuralsız” olmadığını savunur. Ancak İvan, Abdül’ü oyun başlamadan uykusunda öldürmenin, onunla hiç oyun oynamamış olacağı sonucunu doğuracağını söyleyerek “Ama rakipler karşılaşmadıkça oyun oynanamaz. Abdül’ü uyurken öldürmek, bir futbol takımını sahaya çıkmadan katledip, sonra da maçı kazandığını iddia etmeye benzer” der (Suits, 2012). İvan’a göre Abdül’ü öldürmek, tek başına zafer kazanmaya yetmeyecektir çünkü onun amacı –sadece Abdül’ü öldürmek- değildir; O, oynayabilecekleri tek oyunun bu olduğuna inandıkları için, yani oyun oynamak için Abdül’ü öldürmek istemektedir. O’na göre, “düello oyunu” başlamadan Abdül’ü öldürmek, cinayet gibi başka bir amaç uğruna yapılabilir. Bu bağlamda, *Mantiğin Sesi* belirtilen eylemin, daha önce ortaya konan oyun oynama tanımındaki öğeleri içerdiğini şöyle dile getirilir:

Sen belli bir sonuca (*Abdül’ün ölümü*) yalnızca kuralların izin verdiği araç ve yöntemleri kullanarak (*ikinizin de aynı anda birinizin ötekini öldüreceğini bilmesi gerekir*) varmak istiyorsun. Oysa bu kurallar daha yeterli araç ve yöntemleri daha yetersiz olanlardan yana yasaklıyor (*oyuna çağrı yapıp teyit almaksızın Abdül’ün ölümünü sağlamak çok daha yeterli bir tutum olurdu*). Ayrıca her ne kadar şu anda tartışılmasa da sınırlayıcı kuralları kabul etmenin tek nedeni böyle bir etkinliği olanaklı

kılmasıdır (Suits, 2012,).

Burada anlatılan hikaye üzerinden, oyun ve ciddiyet kavramlarının ilişkisi irdelenebilir. Örneğin; bir oyunun ölüm-kalım mücadelesi olması mümkün müdür? Oyun oynarken ölümüne bir mücadeleye girişilebilir mi? Ekstrem sporlar bir oyun oynama sayılır mı? 4.1.2 bölümünde ele alınan Suits'in "Yaşam Oynadığımız Bir Oyun Mu?" makalesinde olduğu gibi yaşamın oyun olup olmadığı üzerinden, bu bölümde anlatılan hikayede olduğu gibi ölümle sonuçlanacak bir etkinliğe girişmenin "oyun" olup olmayacağı sorusu yinelenebilir. Suits, yaşamın bir oyun olmadığını öne sürmüştü. Dolayısıyla, kitap boyunca cevap bulmaya çalıştığı sorulardan biri de tanıma uygun olan her türlü etkinliğin oyun oynama sayılıp sayılamayacağıdır.

Bölüm sonunda Kuşkucu, yarışmalı oyunlarda tanımın gerektirdiği kurucu kuralların var olduğu fakat yarışmalı olmayan oyunlarda böyle bir gerekliliğin olmadığını öne sürer. Bununla beraber, aslında yarışmalı oyunların gerçekte paradoksal olduğunu iddia ederek paradoksal olmanın da açıklanamaz olmakla aynı olduğunu tartışmak isteğini dile getirir (Suits, 2012).

4.1.4.7. Oyun ve paradoks²⁸ (Games and paradox)

Bu bölümde, Çekirge'nin deyişiyle 'yarışmalı (ya hep ya hiç)' oyunların Aurel Kolnai'nin iddiası üzerine temelde paradoksal ve belki de tanımlanamaz olması olasılığı irdelenir ve sonra bu iddia reddedilir.

Aristotelesçiler Derneği'nde yaptığı konuşmada, Kolnai'nin oyunların kendi deyimiyle 'gerçek bir paradoks' olduğu ifadesinden hareketle, oyunun daha fazla araştırma gerektiren bir yönüne dikkat çekildiği öne sürülür. Kolnai'nin iddiası şöyledir: Satranç oynamanın birbirinden ayrılmaz iki amaçlılığı vardır. Ayrı deyişle, satrancın ortaklaşa alınan bir keyif olması konusundaki kesin uzlaşım ve satrançta, oyuncuların rakibini bozguna uğratmaktan; rakibin gücünü yok etmekten; hedefine ulaşmasına engel olmaktan başka hiçbir amacının olmaması. Bu durum, oyunun paradoksu olarak adlandırma cesaretini bulduğum o garip iradi duruşu en çarpıcı biçimde gösteriyor (Kolnai 1966, Kaynak: Suits 2012).

²⁸ Suits, bu bölümü 1969 yılında Bilim Felsefesi (Philosophy of Science) dergisinde yayımlanan aynı adlı makalesinden almıştır.

Bu noktada, ‘paradoks’²⁹ ve ‘garip iradi duruş’ ile anlatılmak istenenin açıklanması gerekir. Yukarıda Kolnai’nin ifadelerinde sözü geçen “birbirinden ayrılmaz iki amaçlılık”, sözü edilen paradokstur. Kolnai’ye göre, satrançta belirtilen paradoks şöyledir:

(A ve B’nin aynı oyunda yarışan oyuncular olduğu durumda)

1. A ve B arasında uyumu oluşturan amaç

ve

2. A ile B arasındaki uyumu yadsımayı gerektiren amaç

Söz konusu uyuma C dendiğinde; Kolnai’nin öne sürdüğü çelişki oyuncuların C ve C değil amaçlarından oluşmaktadır (Suits, 2012). Çekirge, burada gösterilen paradoksun bir söz aldatmacası olduğunu öne sürerek; ‘her oyuncunun ötekini yenmek için yaptığı girişimden kaynaklanan bir keyif’ konusunda ‘mutlak uyum’ içinde olduklarını ifade eder. Dolayısıyla, oyuncular, oyunun istenen sonucu olan ‘kazanmak istemek’ amacı açısından mutlak uyum içinde değillerdir, çünkü her biri bunu kendisi için ister. O halde, yarışmacılar oynayacakları konusunda uyum içinde olsalar da; kimin kazanacağı konusunda uyum içinde değillerdir.

Aktarıldığı üzere Kolnai ‘satranç oynamanın ve rakibi mat etmenin...birbirini bütünleyen ve birbirine karşı duran eylemler olduğunu’ şöyle söyler:

“Satranç oyuncusunun ilk amacı, kazanmaktan çok satranç oynamaktır; ama bu amaca ulaşması için rakibini mat etmek ya da en azından rakibinin onu mat etmesine engel olmak gibi kesinkes farklı bir amacı edinmesi ve izlemesi gerekir. Bu birbirinden ayrılmaz iki ‘amacın’ tümüyle farklı olduğu açıktır; çünkü ilk amaç ikinci oyuncunun da ortak amacı olduğu halde ‘kazanma’nın örtük amacı yine ister istemez birbirine zıt

²⁹ Türkçede “çelişki” olarak da dile getirilebilecek olan paradoks kavramını açıklayabilmek için, Giritli Epimenides’in bilinen yalancı paradoksunu hatırlayalım. Kendisi de bir Giritli olan Epimenides, “Tüm Giritliler yalancıdır” der. Bu durumda;

- 1) Eğer "Tüm Giritliler yalancıdır" önermesini doğru kabul edersek, kendisi de Giritli olan Epimenides'in yalancı olması gerekir. Eğer Epimenides yalancıysa, tüm söyledikleri gibi, "tüm Giritliler yalancıdır" önermesinin de yanlış olması gerekir. Doğru söylediğine inanırsak yalan söylediğini anlıyoruz. Önermenin hem doğru hem yanlış olduğu sonucu çıkar.
- 2) Eğer "Tüm Giritliler yalancıdır" önermesi yanlış kabul edersek, kendisi de Giritli olan Epimenides'in doğru söylüyor olması gerekir. Şu halde, "Tüm Giritliler yalancıdır" önermesi doğru olmalıdır. Yine çelişkili bir sonuç çıkar
- 3) Bir önerme hem doğru hem yanlış olamaz.
(<https://www.gotquestions.org/Epimenides-Paradox.html>. Erişim tarihi: 15 Temmuz 2017).

iki amaca bölünür, yani bir oyuncunun zaferi ötekinin yenilgisi demek olur” (Kolnai 1966, Kaynak: Suits, 2012).

Çekirge, Kolnai’nin paradoks iddiasını şu şekilde çürütmeye çabalar: “Eğer oyundaki oyuncuların aynı sonuca göre birbirleriyle hem iş birliği içinde oldukları hem de zıt davrandıkları görülürse bu durum, amaçlara aynı anda sahip olmasını pekâlâ paradoksal olarak nitelememize yol açabilir. Yani bir oyuncu hem (oyunu oynamak için) kurallara uyuyor hem de (zafere benzer bir duruma ulaşmak ya da belki para armağanı kazanmak için) kuralları çiğniyorsa, biz buna öteki oyuncuyla işbirliği ve zıtlasma arasında hakiki bir çelişki diyebiliriz....oyun birbiriyle çelişen amaçlar benimsememizi gerektirmez, yalnızca çelişmeyi amaçlamamızı gerektirir” (Suits, 2012). Dolayısıyla, Kolnai’nin ifadesinde dile getirilen ‘garip iradi duruş’ da bu şekilde açıklığa kavuşmuş olur. Bu durum bütün sporlarda, özellikle yarışma/karşılaşma türü sporlarda söz konusudur. Sporu Fair Play yapan da budur.

Bununla beraber, Çekirge bir kişinin oyunla ilgili çelişkili amaçlar taşıyabileceği fikrini öne sürer. Buna göre; kişi hem rakibini yenmeyi hem de kendisini yenmede rakiple iş birliği yapmayı amaçlayabilir. Bunu, Zoraki Galip Paradoksu olarak adlandırır ve acemi bir satranç oyuncusuyla bir satranç ustasının oyununu örnek verir. Çekirge, böyle bir durumun ancak ‘oyun dışında’ (yani oyunlar haricinde) paradoksal olacağını öne sürer. Bunun yanında, Çekirge Sonsuz İyilikseverlik Paradoksu’ndan da söz ederek şöyle bir örnekle açıklar:

General A, düşmanı yenilgiye uğratmak istiyor. Buna karşı eğer düşman, birliklerin yeri hakkında bazı bilgileri alamazsa, zaferi kazanmak işten bile değil. Fakat savaş oyununu daha zor hale getirmek istiyor (çünkü, oyun oynamak “yetersiz araç, gereç ve yöntemlerin seçimi” ögesini içerir). Bu durumda, düşmanı yenmeyi gerçekten isteyen A, düşmana bu bilgileri isteyerek verir. Farz edelim ki, bunun tek nedeninin sadece düşmanı yenmek değil, düşmanın kendisini yenme amacıyla uzlaşarak kendi yenilgisini de getirmek olduğunu görüyoruz. O halde, kimsenin düş kırıklığına uğramasına dayanamayacak kadar iyi kalpli birini keşfettiğimiz kararına varırız (Suits 2012). Suits oyunu bu şekle sokmak amacıyla rakibe böyle davranılmasını Sonsuz İyilikseverlik Paradoksu olarak adlandırır.

Çekirge, hem acemi oyuncusuyla oynayan usta satranç oyuncusunun rakibini kötü hamle konusunda uyarmasının, hem de rakibine stratejik bilgi veren generalin

paradoksal bir durumda olmadığını belirtir. Çünkü ikisinin de ‘yenmek’ amacından uzaklaşmak bir yana; hem oyun oynamayı mümkün kılmak hem de oyunu keyifli hale getirerek ‘yenmek’ amacına oyun oynama hazzıyla ulaşmak istediğini ima eder. Bu bağlamda Suits, Zoraki Galip Paradoksu ve Sonsuz İyilikseverlik Paradoksu gibi değişik paradoksların ortaya çıkabileceğini söyler. Çekirge, bir generalin hem zaferi hem de savaşı kendi içinde birer amaç olarak değerlendirmiş olabileceğini ve dolayısıyla Kolnai’nin terminolojisine göre hem oyun oynamanın hem de kazanmanın karşılıklı destekleyici koşullar olmasının yanı sıra zıt olan amaçların paradoks oluşturabileceğini söyler. Bunu da şu şekilde dile getirir:

“Böyle bir şey oyunda şu şekilde olur:

1) Eğer kazanma amacı çok kolayca gerçekleşirse, oyun oynama amacını engeller ve

2) Oyun oynama amacının gerçekleşmesine çalışmak (Örneğin rakibinize sizi yenmesi için yardım ederek maçı uzatmak) kazanma amacını engelleyebilir. Bu paradokslara sırasıyla, Yürekten Galibin Paradoksu ve Geciktiren Oyuncu Paradoksu diyebiliriz” (Suits, 2012)

Çekirge, acemi-usta oyuncu eşleşmesindeki oyunun aslında kötü bir oyun olacağını, bunun gibi kazanma ve oynama amaçları arasındaki çelişkinin ya oyunun kendisinin ya da oynanışın kötü olmasından kaynaklı olarak ortaya çıkacağını söyler ve “buna karşılık iyi bir oyunda, kazanan kişinin oynama ve kazanma amaçları birlikte, belki de optimal bir dengeyle gerçekleşir. Yani iyi bir oyun paradokstan kaçınan oyundur” (Suits, 2012) Burada, Suits’in oyun oynama tanımındaki ‘gereksiz engeller’ ifadesi anımsanıyor. Bu açıdan bakıldığında, oyuncu hem oyundan bağımsız olarak tanımlanabilir bir amaca (prelusorik amaç) ulaşmaya çabalarken hem de o amaca ulaşmasını ‘gereksiz engeller’ ile zorlaştırmaktadır. Oyun keyfi de burada ortaya çıkar. Oyun, sadece belirlenen bir amaca ulaşmak değildir; o amaca –oyun oynayarak-, oyun keyfine vararak oynamaktır; gönüllülük de burada ortaya çıkar, çünkü oyuncu, belirlenen amaca ulaşmayı zorlaştırmak için oluşturulan engelleri sadece o oyunu oynamak istediği için gönüllülükle aşmaya çabalar. Oyuncunun tavrı da burada ortaya çıkar.

Çekirge, ‘oyun oynamak’ ile ‘oyun kazanmak’ arasındaki ilişkinin ‘uğraşma ve elde etme’ etkinliği ile karşılanabileceğini; hem uğraşmanın hem de elde etmenin

kendi içinde amaçlar olduğunu dile getirir. Bundan dolayı, oyun herhangi bir başka nedenden bitirilememiş ve bir kazanan vermemiş değilse (örneğin; müsabaka esnasında bir yangının çıkması ve müsabakanın oyunla sonlanamaması); oyunu kaybetmek yoluyla kazanmak da bir başarıdır, çünkü oyun başarılı bir şekilde –oyun olarak– bitirilmiştir. Bu şöyle dile getirilir: “Oyunda kaybetmek, başarıyı elde etmektir....İnsan oyunu kazanarak da kaybederek de bitirebilir. Oyunu kaybeden zaferi kazanmasa da bir şeyler başarmıştır. Peki, ama kaybetmeyi mi başarmıştır?....‘uğraşma’ ve ‘elde etme’ etkinliğinin genellikle paradoksal olduğunu söylemek aynı şeydir” (Suits, 2012). Çekirge bu bölümden oyunlara dair yeni bir açılım ile çıkar. Bu da şöyledir: “Kaybetmeyi başarma yetisi *oyunda* paradoksal değildir. Açıklanamaması yönünden garip de değildir. Bunun kendisi oyunların bir özelliğinin bir açıklamasıdır” (Suits, 2012).

Bu bölümde ortaya konan fikirler temelinde ileride “Açık Oyun” bölümünde incelenecek olan oyundaki ‘uzatma’ ilkesi de açıklığa kavuşturulacaktır.

4.1.4.8. Dağa tırmanış (*Mountain climbing*)

Bu bölümde Çekirge, Kuşkucu’nun bazı oyunların kurucu kurallar içermediği itirazına karşı; bu tür oyunların, oyuncunun amacına ulaşmak için kullandığı araç, gereç ve yönleme “ilkesel sınırlama” getirmesi gerektiğini iddia ederek tanımını savunur.

Kuşkucu, “Tüm oyunlar ³⁰ yarışmalı/karşılaşmalı ³¹ değildir. Öyleyse, tüm oyunlar, prelusorik amaca ulaşmayı güçleştirmek olan bir rakibi belirleyen araç, gereç ve yöntemleri kısıtlayan bir kuralı ortaya koymaz” diyerek dağcılık gibi bir etkinliğin bu tür bir kurucu kural içermediğini öne sürer (Suits, 1978). Bu tartışma için verilen örnek, Everest Tepesi’ne tırmanan Sir Edmund Hilary üzerinedir. Çekirge’nin karşı argümanında, Sir Edmund zirveye ulaştığında, oraya dağın öte yanında bulunan yürüyen merdivenle ulaştığını söyleyen bir İngiliz ile karşılaşır (Suits, 2012). Dağcılık gibi bazı oyunlarda herhangi bir rakibe karşı mücadele verilmez, fakat yine de –ilke olarak- daha yetersiz araç, gereç ve yöntem seçilir. Yaygın olarak “oyun (game)” diye adlandırılmamasına karşın, Suits tarafından “oyun oynama” tanımı ortaya koymayı

³⁰ Tüm oyunlardan kastedilen şey “game” kavramının karşılığı olan oyunlardır.

³¹ Özgün metinde “competitive” olan sözcük karşılığında *yarışmalı/karşılaşmalı* kullanılmıştır.

denerken kullanılan örneklerden biri olan ve burada “oyun” olduğu iddia edilen dağcılık için prelusorik amaç nedir? Dağcılık için öne sürülebilecek prelusorik amaç “zirveye ulaşmak”tır ve bunun için –yürüyen merdiveni kullanmama gibi– daha kısıtlı araç, gereç ve yöntemlerin kullanımı tercih edilir. Fakat, karşı-olgusal³² olarak zirveye yürüyen merdivenle, helikopterle ulaşma vb. öne sürülen daha yeterli araç, gereç ve yöntemleri kullanmamayı gerektiren sınırlamalara gerek olmadığı, çünkü dağa tırmanırken karşılaşılan doğal koşulların kendi başına oldukça zorlu olduğu iddia edilir. Bundan dolayı, bir dağda ‘aşılmak için yaratılmış suni engeller’ olmasa da dağcının, daha yeterli araç, gereç ve yöntemlerin kullanımı mümkün olsaydı da kullanmayacağını çünkü kullanılan araç, gereç ve yöntemlere “ilkesel sınırlama” getirdiği dile getirilir: “Daha yeterli araç, gereç ve yöntemleri gereksiz bir şekilde yasaklayarak bir hedef oluşturmakla; bir amaca götüren araç, gereç ve yöntemlerin başka bir amaca ulaşmak için gerekenlerden daha büyük mücadele gerektirmeleri nedeniyle gereksiz bir biçimde seçilmeleri arasında ilkesel olarak bir fark yoktur” (Suits, 2012).

Sonuç olarak, Sir Edmund’un ‘dağa tırmanmasını gerektirmeyen, salt doruklarda bulunma gibi bir prelusorik amaca değil de dağlara tırmanmasını gerektiren lusorik bir amaca yönelmiş’ olduğu ifade edilir (Suits, 2012). Dolayısıyla, burada amaç “o dağa tırmanmak”tır, yani o dağa tırmanırken alınan keyiftir; sadece zirveye ulaşmak değil.

4.1.4.9. Ters dil (Reverse English)

Oyun oynama tanımı, Hırsız-Polis ve Kovboy-Kızılderili gibi bilinen hayali³³ oyunları kapsar mı? Aynı şekilde “oyun” olarak adlandırılan tüm etkinlikleri kuşatır mı? Bu bölümde, Kuşkucu, Çekirge ile birlikte bu sorular üzerine bir deneme yapar.

4.1.4.2’de öne sürülen “oyun oynama (game-playing)” tanımının, birer çocuk oyunu olan Hırsız-Polis ve Kovboy-Kızılderili gibi hayali (kurmaca) oyunları içermediği Çekirge tarafından öne sürülür: “Çünkü tanım, oyun oynayan kişinin bir amaca ulaşmak için –bir varış çizgisine ulaşmak, bir şahı mat etmek, belli miktarda puan toplamak– uğraşmasını gerektiriyor; Amaca ulaşıldığında oyun bitiyor. Ama hayali oyunlarda, ona ulaştıktan sonra oyunun biteceği bir amaç yoktur. Çocuklar bu

³² “Counterfactual” sözcüğüne karşı olarak kullanılmıştır.

³³ “make-believe” kelimesinin karşılığı, Türkçe yayımlanan kitapta verildiği şekliyle *hayali* olarak kullanılmıştır.

tür bir oyunu bıkcıya ya da yapacak daha iyi bir şey buluncaya dek sürdürürler” (Suits 2012).

Çekirge, her türlü etkinliğin ‘amaca yönelik’ olduğunu ve bunun iki şekilde ortaya çıktığını söyler:

➤ ‘hedef-güdümlü (goal-governed)’ davranışlar; bir hedefe ulaşmayı amaçlarlar. Örneğin; daha yetersiz araç, gereç ve yöntemin seçimine dair kısıtlayıcı kuralı kabul etme,

➤ ‘rol güdümlü (role-governed)’ davranışlar; bir role ulaşmayı amaçlarlar. Örneğin; evcilik oyununda ‘anne’ rolü üstlenen küçük kız çocuğunun davranışları bir role ulaşma ile ilgilidir.

Buna karşın Kuşkucu, oyun oynama tanımının ikisini de kapsayıcı şekilde olması gerektiğini öne sürer ve “oyun, diğer etkinliklerin amaç ve araçlarının tersine çevrilmesidir”³⁴ der (Suits, 2012).

Ancak Çekirge, Kuşkucu’nun dayandığı temeli sarsan şu açıklamayı yapar: “Kierkegaard’ın, yaşamayı ‘estetik’ olarak ele almak böyle bir tersine çevirmedir....Bu fikir, bence, bir ölçüde başka bir biçim ve uygulamayla ilk kez Kant’ın *Estetik Yargının Eleştirisi*’sinde görünür; burada Kant, estetik deneyimi bir tür ‘amaçsız amaçlılık’ oyunu oynamaya benzetir....Bu yazarların öncelikle oyunları (games) değil de ‘oynamayı’ (to play) ele aldıkları doğrudur; ama hiçbirini oynamak (playing) ile oyun oynamak (playing games) arasında önemli bir ayrım yapmadığından, bu düşüncüyü oyunlar (games) hakkında bir düşünce olarak görmekte haklısın” (Suits, 2012)³⁵.

Buna karşın Kuşkucu, hayali olanın *bir tür taklit* olduğunu öne sürer. Bu fikrini şöyle ifade eder: “Bir sahtekar, Anastasia sanılması için Rus prensesi gibi davranır; ama hayaliyi canlandıran biri ise, bir Rus prensesi gibi davranabilmek için Anastasia’yı taklit etmek ister” (Suits, 2012).

Taklit ve ters dil hakkındaki tartışmayı aydınlatabilmek için Çekirge, *ters dil* hakkındaki şu vurguyu yapar: “....hayaliyi canlandıran İnsanlar yaşamadaki hakiki eylemlerin bir tür ters dilini oluşturuyorlar...gerçek bir sahtekarın rol yapmadaki

³⁴ Daha önce sözü edilen “teknik etkinlik” ile “oyun” karşıtlığı anımsanırsa, ilkinde araçlar; diğerinde ise amaçlar daha ön plandadır.

³⁵ Suits, 4.1.3.’de incelenen Oyun Üzerine Sözler (Words on Play) makalesinde “oynamak” ve “oyun” arasındaki ayrım ve ilişkiyi detaylıca ele almıştır.

amacı sahte bir kimlik yaratmaktır, hayaliyi canlandıran oyuncu ise bir rol oynayabilmek için sahte bir kimliği varsayar” (Suits, 2012). Buradan hareketle, ters dilin de şu ana kadar üzerinde durulan hedef güdümlü etkinlikleri açıklayabilecekmiş gibi görünmediğini belirtir.

Kuşkucu, buna karşılık, Çekirge’nin daha önce yüksek atlamacılar üzerinden verdiği örneğe değinerek, böyle bir girişimin, hayaliyi canlandırmak gibi ters dilin tümünü kapsadığını iddia eder:

“Çünkü gerçek bir engel kaldırıcı³⁶, engel aşma işini öteki tarafa geçmek için yapar; ama bir yüksek atlayıcı yalnızca engelleri aşabilmek için öteki tarafa geçmeye çalışır. Yüksek atlayıcılar da hayaliyi canlandıranlar da bazı ciddi işlerin ters dilini oluşturarak oyun oynamaktadırlar. Aralarındaki tek fark, birinci türün dramatik yeteneğinin öteki türün ise atletik yeteneğinin öne çıkmasıdır” (Suits, 2012).

Sonuç olarak Çekirge, hayali oyunların hemen hemen her zaman çocuklar tarafından oynanan oyunlar olduğunu ve bunların ilkel oyunlar³⁷ olduğunu ifade eder. Bunun yanında, ters dilin bunları “oyun (games)” kılacağı konusunda ikna olmadığını dile getirmesine karşın Kuşkucu, bundan sonraki bölümde anlatacağı öyküyle onu ikna etmek için çabalayacağını öne sürer. (Suits, 2012).

4.1.4.10. Sinsi Porphyryo’nun ilginç kariyeri (The remarkable career of Porphyryo Sneak)

Bir önceki bölümde başlayan, bu ve bundan sonraki bölümü de kapsayan tartışmalarla; hayali oyunlar ve bu bağlamda *ters dil*, oyun tanımı üzerinden çözümlenmeye çalışılır.

Bölüme adını veren Sinsi Porphyryo, Britanyalı bir askeri casustur. Ancak, aslında askerlik göreviyle değil; bu görevin sağladığı dramatik roller oynama fırsatıyla ilgilendiğini fark etmiş ve bu noktada, bu tür görevleri beklemek yerine; görevleri, kendisi arayıp bulmaya başlamış ve sonunda çift taraflı bir casusa dönüşmüştür (Suits, 2012).

³⁶ “a genuine surmounter of obstacles” ifadesinin karşılığı olarak *gerçek bir engel kaldırıcı* kullanılmıştır.

³⁷ 4.1.6 bölümünde ele alınacak olan Aldatıcı Üçleme: Oyunlar, Oyun ve Spor (Tricky Triad: Games, Play and Sport) adlı makalesinde Suits, çocuk oyunlarını ilkel oyunlar sınıfına dahil eder. Bunun yanında, bu bölüme konu olan kitap boyunca –yine aynı makalede sözü edilen- gelişmiş oyunlar ele alınmaktadır.

“Öyle bir noktaya gelmişti ki gelecekte dramatik roller oynama fırsatlarının doğmasının koşulu olarak kabul etmek zorunda olduğu zorunlu zahmetin kendisi de bir dramatik roldü. Demek ki bu hiç de zahmet değildi; oyunun bir parçası olmuştu artık³⁸....Sinsi’nin (amaçları, sürekli kendi varoluş koşullarını arttırmak olan) politik manevraları ve casusluk fırsatları dramatik taklitler biçimini almıştı.” (Suits, 2012) Bundan dolayı, sahtekarlıklarına ‘bilgi toplama’ kadar ‘karar oluşturma’ yönü de egemen oldu ve daha sonrasında, bu iki amacın da tek ve aynı rolün oynanmasıyla başarılabileceğini keşfetti. Böylece Sinsi, Nog Prensi (Nog’un Yumurtaçırgan’ı)’nin yerine geçerek, İngiliz devletler topluluğuna katılmayı istediklerine dair bir açıklamada bulunur ve ardından Britanya Kraliçesi olarak –oyunu devam ettirmek için- bu isteğin iki hafta boyunca inceleneceğine dair bir cevap verir. Bu arada Sinsi de –verilecek cevabı– beklemeye koyulmuştur. Ancak “*yaptığı, kendi hamlesine karşı hamle yapmaktan başka bir şey değildi*” (Suits, 2012). Bu şekilde, Sinsi’nin casusluk kariyerinin son aşamasına ‘sarhoş edici bir özgürlük duygusuyla girdiği şöyle anlatılır: “Çünkü casusluk işinin doğrudan ya da dolaylı gereklerinden tümüyle bağımsız olarak, entrika çevirmek istediği her dramatik durumda her rolü oynayabileceğini fark etmişti. O, kendi kendinin oyun yazarıydı ve bir tür Tanrı’ydı; çünkü tüm dünya onun sahnesi olmuştu” (Suits, 2012). Peki, eğer böyleyse, Sinsi hep kendi başına oynamış olmaz mı?

Burada Sinsi’nin yaşamındaki kısır döngüye dair bir tenis oyunu benzetmesi yapılır. Buna göre, önceden ‘var olan her şeyle tenis oynayabilecek bir konumda olduğunun bilinciyle kendini güvende hissederken’ sonra bunun böyle olmadığını, çünkü topu oyunda tutmak için yalnızca tenis kortunun bir tarafından öteki tarafına değil, sonsuza dek uzanan bir kortlar zincirinde bir korttan öteki kortlara da koşmak zorunda olduğunu fark eder; sonunda var olan her şeyin onunla tenis oynamakta olduğu ortaya çıkar (Suits, 2012).

³⁸ O halde; özgün zaman sahibi olabilmek ve özgün zamanımızda istediğimiz etkinliklere erişim sağlayabilmek için mali açıdan kendimizi desteklediğimiz iş de aslında oyunun bir parçası olabilir mi? O zaman ilk bölümde Çekirge’nin de öne sürdüğü gibi aslında her birimiz oyun oynadığının farkına henüz varmamış –oyun oynadığını anladığı anda yok olan, çünkü oyunun hedefinin oyun oynadığının farkına varılması olan bir oyunun parçası- oyuncular mıyız? Bu tartışma, 4.1.2 bölümünde de ele alınmıştır.

Hikayenin bu kısmında, Sinsi bir sanatoryuma yatar ve felsefi bozukluklarını düzeltmeye çalışan bir felsefe doktoru³⁹ Dr. Heuschrecke⁴⁰ ile tanışır. O, (diğer hekimlerin herhangi bir psikolojik bozukluk bulamadığı) Sinsi için ‘mantıksal bir yanılgı sahibi’ tanısı koyar. Dr. Heuschrecke’ye göre, Sinsi’nin yaşamı içinde casusluk bir oyundur. Dolayısıyla, Onun için vatana hizmet etmek, casusluk oyunu oynayabilmesinin aracıdır ve bu yüzden de birkaç vatana –bazen çift, bazen çok taraflı şekilde–hizmet edebilmiştir. Bu noktada Dr. Heuschrecke, daha önceki bölümde ortaya konan ters dile başvurarak bir açıklama yapar:

“Şimdi, kariyerinizin bu noktaya dek gelişiminde ters dil uygulamasının bir araca dönüştüğü yönlendirici amaç bir aldatmaydı, öyle değil mi? Yani sizin aldatmaca oluşturma amacınız, aslında doğrudan ya da dolaylı olarak sizin rol yapmanızı (play a role) olanaklı kılan bir araçtır. Normalde taklit, kandırmaca yapabilmek için yapılır; ama siz, taklit yapabilmek için kandırmaca yapıyordunuz.” (Suits, 2012).

Sinsi, nasıl bir mantıksal yanılgıdan sıkıntı duyduğunu sorunca, Dr. Heuschrecke, kızarmış domuz mucidi olan adamın hikayesini anlatır. Buna göre, ahırını yanıp da içindeki kızarmış domuzun etinin çok lezzetli olduğunu gören adam tekrar bir ahır inşa edip içine de bir domuz koyarak ahırını tekrar yakar ve bu böylece devam eder ancak sonuç olarak, bir kundakçıya dönüşmüş ve mantıksal bir yanılgıya düşmüştür. Dr. Heuschrecke, aynı kızarmış domuz seven adamın maddi çöküntüye uğraması gibi Sinsi için de şöyle der: “Bu taklitlerin dramatik amaçlarınız için yalnızca yeterli değil, gerekli de olduğunu sanma yanılgısına⁴¹ düştünüz...Dünyada en çok sevdiğiniz şeyin hayali oyunlar oynamak olduğunu bulmak için bir ömür tükettiniz” (Suits, 2012).

Çekirge, Sinsi için şöyle söyler: “Aslında yapmak istediği sadece hayali oyun oynamak olan Sinsi, bunun taklitle elde edilebileceği yanılgısına düşerek sahtekarlık yaptı. Ancak bu sadece yeter koşuldu. Bundan dolayı da, Hayali oyunlarda oyuncular hem metin yazar hem de oynar” (Suits, 2012).

Dr. Heuschrecke, Sinsi’nin bir sahtekar değil; bir oyuncu olduğunu dile getirir. O, sahtekar olmak zorunda olmayan bir oyuncudur. Bununla beraber, Sinsi, taklide de

³⁹ Doktoralı olmak ya da Dr. unvanı almak İngilizce de Ph.D. unvanına sahip olmak demektir. Bunun açılımı da şudur: “Doctor of Philosophy (Felsefe Doktoru)”

⁴⁰ “Heuschrecke” kelimesi Almandaca *çekirge* demektir.

⁴¹ Bu durum kitapta ayrıca “yeterli bir koşulu gerekli bir koşulla karıştırma yanılgısı” diye de ifade edilmektedir.

ihtiyaç duymamaktadır.

Dr. Heuschrecke, iyi karşılıklar alabilmek için karşıdaki kişinin (oyun partnerinin) de oyuncu olması gerektiğini ileri sürer. Bu noktada, “yalnızca başka bir oyuncunun (ya da öteki oyuncu olarak sizin) dolaysız bir nedeni olabilir” der (Suits 2012). Suits burada, karşılıklı oynanan oyunun, oyun oynama açısından aynı tavrı (lusorik tavır) takınacağı görüşünü ima eder. O oyuncu da, oyun oynamak istediği için yani oyunu herhangi başka bir amacın aracı haline getirmediği için iyi bir partnerdir. O halde; daha önce söylediği gibi, Yumurtaçırgan/Kraliçe oyunu, Sinsi’nin kendi odasından çıkmadan oynayabileceği bir oyundur.

Sinsi, “Tanım, hayali canlandırmanın kişiye hayatının rolü olmayan bir rolü yakıştırdığı gerçeğine hiç değinmiyor. Bu bana, oldukça şaşırtıcı bir gözden kaçırma gibi geldi” diyerek “rol oynamak kesinlikle hayali canlandırmanın ta kendisidir” der. (Hikayenin dışına çıkan Kuşkucu, Çekirge’ye şöyle der: “Sinsi’nin yapmış olduğu şeyin özünü, yani ters dilin gerçek sahtekarlığa uyarlanışını gözden geçiriyor”).

Buna cevaben Dr. Heuschrecke ise “Rol oynamak öyledir, evet. Ama yabancı ya da yakıştırılmış bir rolü oynamak öyle değildir⁴². Sözelimi doğal ya da özel roller⁴³ de oynanabilir” diye karşılık verir (Suits, 2012). Burada özel rol derken, oynanırken oynayanın kimliği hakkında yanlış bilginin iletilmediği bir rol” kastedildiğini belirtir ve yaşlı kadınların karşıya geçmesine yardımcı olan bir izciyi⁴⁴ örnek vererek: “O da bir rol oynuyor, ama bu onun kendi rolüdür; yani onun gösterisi, gösteriyi yapan hakkında yanlış değil, doğru bilgi veriyor. Ama önemli olan rolün kendisinin her iki olayda da tümüyle aynı olmasıdır” diyerek “Asıl konu, bir tür nesnel ya da genel niteliğe sahip ve böylelikle farklı İnsanlar tarafından farklı amaçlarla kullanılabilen rollerin var olmasıdır” der (Suits, 2012). Buna karşılık, Sinsi de hayali canlandırmanın, yakıştırılmış roller oynamaktan ibaret olduğuna inandığını söyler.

4.1.4.11. Bela Bartholomew vakası (The case history of Bartholomew Drag)

Bu bölümde, Kuşkucu’nun 4.1.4.9’da öne sürdüğü hayali oyunlara dair ikinci karşı argümanı olan Bela Bartholomew hikayesi irdelenir. Çocukluğundan beri yaşlı

⁴² Burada, ‘rol yapmak’tan bahsediliyor ve dolayısıyla da ‘rol yapmak’ ile ‘rol oynamak’ arasındaki fark beliriyor

⁴³ Türkçe çeviri metinde *özel* olarak verilmiş kelime, original metinde *proprietary* olarak geçiyor. Bu da, “kişiye özgü”, “şahsi”, “patentli”, “özel” vb. anlamlarına gelir.

⁴⁴ Burada sözü edilen, bir sonraki bölümün baş karakteri Bela’dır.

kadınları karşıdan karşıya geçirme oyununa tutkun olan Bartholomew'un bu tutkusunun, oyun oynama (game playing) tanımı kapsamına girip girmediğine bakılır. Bartholomev ve ailesi tüm kadınların 45 yaş altında olduğu bir yere taşınırlar ve bu oyunu oynayabileceği anneannesinden başka kimsesi kalmaz. Ancak, Bartholomew'in anneanesi bu durumun farkındadır. Bartholomew, yaşamı boyunca da hep değişik roller üstlenir ve etrafındakiler de bilinçli olarak onun bu oyununa eşlik eder. “Bu durumda Bartholomew iki rolü olan, iki kişilik, tek oyunculu, oynamayan katılımcının tamamlayıcı rolünü, deyim yerindeyse, iyi kalpliliğinden ötürü, isteyerek yerine getirdiği bir oyun oynamaktadır...Bartholomew, otuz beş yaşına geldiğinden anlayışlı baba, anlayışlı koca, canayakın, şakacı vb. birçok sosyal rol oynamaktadır” (Suits, 2012) Sonunda, kendini paranoyak sanan Bartholomew sanatoryuma yatırılır. Sanatoryumda karşılaştığı Dr. Heuschrecke, onun sadece ‘mantıksal yanılgısı’ olduğunu söyler.

Sinsi ile görüşen Dr. Heuschrecke ona Bartholomew'unun dosyasını vermiştir. Dosyayı okuyan Sinsi, aralarındaki farkı şöyle dile getirir: “Burada belki de en çarpıcı olan şey, benim başlangıçta öteki İnsanları kandırmakla uğraşmam; Bela'nın vakasında da öteki İnsanların onu kandırmakla uğraşmasıdır” (Suits, 2012).

Dr. Heuschrecke, Sinsi ve Bartholomew arasında karakter ayrılığı olduğunu söyler: Sinsi bir profesyonel ikiyüzlüdür; Bartholomew ise dürüsttür. İkisi de kendi rollerini oynarken, hiç zorlanmazlar (Suits, 2012). Bununla beraber, oyunun özelliğinin, çok aykırı kişilik tiplerindeki İnsanların aynı oyuna girmesi olduğunu ifade ederek, bir hokey oyuncusunun kavgacı olmasının; onun kavgacı bir *hokey* oyuncusu olmasından daha önemsiz olduğunu belirtir. İkinci ifadede vurgu kişinin hokey oyuncusu olmasınadır; kavgacı olmasına değil. Bunun yanında, aynı oyun, oyuna giren kişilerin karakterlerine göre de nasıl oynandığını ortaya koyabilir. Yani, o kişinin aksi; huysuz; cana yakın; sevecen; arkadaş canlısı; itici; soğuk vs. gibi özellikleri onun oyunculuğuna doğrudan etki etmez ancak onun oyunu nasıl oynayacağına dair etki gösterebilir. Bu konu, 4.1.4.13'teki *İnsanların Oynadığı Oyunlar* kısmında daha detaylı olarak ele alınacaktır.

4.1.4.12. Açık Oyun (Open Games)

Burada, önceki iki öykü, orijinal tanımın hayali oyunları kapsayacak kadar bir ‘açık oyun’ kavramına zemin oluşturduğu düşüncesi savunulur.

Çekirge; Sinsi ve Bela'nın yaptığı gibi oyun icat etmek ya da kurmak için kullanılsa bile ters dilin esas olarak oyunun bir parçası olmadığını belirtir. Bundan dolayı, daha önce anlatılan iki öykü sonunda Dr. Heuschrecke⁴⁵, hastalarına hayali oyunların, gerçek yaşam durumlarını kullanmaksızın; hem kandırmaca hem de ters dil olmadan da oynanabileceğini göstermiştir.

Çekirge, ters dilin *oyun* (game) ile ilgili olmasa da *oynamak* (playing) ile ilgili olduğunu ifade eder (Suits, 2012). Çekirge, Dr. Heuschrecke'ye başvurarak “bir oyunda önemli olan, kendine ait olanın dışında bir karaktere bürünmek değil, yapılan hareketlerin iyi, yani oyunun bitmesini değil; sürmesini sağlayan hareketler olmasıdır. Aslında uzun süredir peşinde olduğumuz şey, ters dil değil; *uzatma* ilkesidir” diyerek oyun için yeni bir açılım ortaya koyar (Suits, 2012).

Çekirge, “hatalı oyunların düzeltilmesiyle ilgili uzatmalarda, oyunu uzatma çabaları oyun dışından gelir, oyun uzatma çabasının oyunun kendi içindeki hareketlerden geldiği oyunlar da olabilir” der (Suits, 2012). Böylece, Çekirge oyunları açık ve kapalı oyun olarak ikiye ayırır:

➤ *Açık oyun*; “yapısında, bir varış çizgisine ulaşmak, bir şahı mat etmek gibi sonuçlara ulaşılmasıyla oyunu bitirecek bir amaç *taşımayan* oyunlar”,

➤ *Kapalı oyun* “bu tür bir amacı *taşıyan* oyunlar” olarak adlandırılır (Suits, 2012).

Kuşkucu'nun hem açık hem de kapalı oyunları kapsayacak yeni bir tanım bulma önerisine karşılık Çekirge, ilk tanımın her ikisini de kapsadığını öne sürer (Suits, 2012).

Açık oyunların hedefleri olduğu kabul edilse de; “yetersizlik” ilkesinin varlığının gösterilmesi gerektiği belirtilir. Çekirge buna karşılık, pinpon oyununda topu oyunda tutmanın “daha yeterli araç ve yöntemleri” olabileceğini ortaya koyar. Örneğin; ustaca hazırlanmış bir makine ya da belki bir çift makine, topu, elinde pinpon raketi bulunan iki İnsandan daha uzun süre ve çok daha az hata riskiyle oyunda tutabilir. Bununla beraber, hayali oyunlarda da yazılı metin kullanmak “oyunun gerektirdiği dramatik yanıtları anında uydurmalarından daha etkili ve –daha az riskli- bir yöntem”dir (Suits, 2012). Bununla birlikte, bu yeni açılımın Kovboy-Kızılderili gibi oyunlarla ilgili kuşkuvarı da ortadan kaldırıp kaldıramayacağını incelerler. Burada, bu çeşit oyunları

⁴⁵ Aslında, daha sonradan anladığımız üzere Çekirge, Dr. Heuschrecke kılığına girmiştir.

oynayanların kurallar konusunda anlaşmazlık yaşadığı ortaya konur. Bu yüzden de, Çekirge çocukların açık oyunları bırakarak kapalı oyunlara geçtiklerini ifade eder.

4.1.4.13. Amatörler, Profesyoneller ve İnsanların Oynadığı Oyunlar (Amateurs, Professionals and Games People Play)

Bu bölümde, oyun olarak adlandırılanın, İnsanların onu oynamak için sahip oldukları nedenlerden bağımsız olduğu iddia edilir ve Eric Berne'nin kitabı *İnsanların Oynadığı Oyunlar*⁴⁶ daki “oyun”ların, oyunun ne olmadığını gösteren örnekler olarak sunulur.

Amatörler ve Profesyoneller

“*Amatör*, ‘oyunu kendi içinde bir amaç olarak oynayan/oyun aşkıyla güdülenen’dir.

Profesyonel, ‘oyun dışında başka bir amaca ulaşmak için oyun oynayan’dır. Çekirge, aralarındaki farkın, oyuna yönelik yaklaşımda olduğunu dile getirilir (Suits, 2012). “Oynamak” ve “oyun oynamak” ifadelerinin farklılığı yeni bir açılım ortaya koyar: “Eğer –oyun oynamak değil de- *oynamak*, daima ve salt kendisi için yapılan bir etkinlik olsaydı, o zaman ‘profesyonel oyuncu’ çelişkili bir terim oluştururdu. Böyle bir bakış açısıyla, profesyonel sporcunun oynamadığını söyleme eğilimi gösterebilirdik, ama oyun oynandığını yadsıma eğilimi göstermezdik” (Suits, 2012).

Lusorik tavır

Kuşkucu, kurallara, o etkinliği mümkün kıldığı için uyma tavrının yani lusorik tavrın; bu neden dışında her şeyi dışlayan bir anlam taşıdığı şeklinde anlaşılabileceği eleştirisinde bulunur. Çekirge, bu eleştiriye şöyle cevap verir:

“A bir eylem ve R de A’yı yapmanın bir nedeni ise sen, ‘salt N için A’ deyimini şöyle yorumluyorsun:

1) *R daima A’yı yapmanın bir nedenidir ve A’yı yapmak için başka bir neden yoktur.*

Ama ben ‘Salt R için A’ deyimini şöyle yorumluyorum:

2) *R daima, A’yı yapmanın bir nedenidir ve A’yı yapmak için başka nedenlerin olmasına gerek yoktur”* (Suits, 2012).

⁴⁶ Bahsedilen kitap, Eric Berne'nin 1967 basımı *Games People Play* yani 2015'te Türkçe basılan *İnsanların Oynadığı Oyunlar* kitabıdır.

Burada ortaya konan, bir oyunu oynamak için, o oyunu mümkün kılan kurucu kurallara uymayı kabul etmenin, oyun oynamak için sahip olunmak *zorunda olunan* tek neden olduğu, fakat biricik neden olmadığıdır. Dolayısıyla, bir oyunu oynamak için lusorik tavra sahip olmak zorunludur.

Ancak bir oyuncunun, o oyunu oynamak için –sadece oyunu oynamak istemek- dışında nedenleri⁴⁷ olabilir (Suits, 2012). Bu bağlamda Çekirge, lusorik tavrı ile ilgili açıklamasının “profesyonel oyuncuları” değil, “sözde oyuncuları” dışladığını belirtir (Suits, 2012)⁴⁸.

Çekirge, “oyunun, oyun olma özelliğini yitirmeden, bir araç olarak işlev görebileceği konusunda vardığımız sonucun, oyunun esasen bir tür araç olduğu önermesiyle karışma tehlikesi var” diyerek, oyun ile ilgili görüşünü –reddettiğimiz iki uç görüşün orta yerinde– olduğunu savunur. Bu iki görüş; “*radikal ototelizm*” ve “*radikal araçsalcılık*”tır.

➤ *Radikal ototelizm*, oyunun salt kendi içinde bir amaç olarak oynanmadıkça gerçekte oyun olmadığı, yani yalnızca amatörlerin oyun oynadığı görüşüdür.

➤ *Radikal araçsalcılık*, oyunun, esasen bir araç olduğu görüşüdür (Suits, 2012).

İnsanların Oynadığı Oyunlar

Eric Berne’nin kitabında oyunların prelusorik Berne’nin prelusorik amacın *beğeni kazanmak* olduğu ifade edilir. Çekirge, Berne’nin “oyuncu”larına yani; –az ya da çok nevrotik; az ya da çok bilinçsizce oynayan- kişiler diye adlandırılmalarına karşı çıkar.

Çekirge, Berne’nin oyunlarında da bir ödül kavramı olduğunu ama bu ödülün, iyi oynanmış bir oyundaki doyum; para armağanı ya da kupaya benzemeyen bir şey olduğunu ifade ederek, ‘Şapşal’⁴⁹ isimli oyunu oynayan bir oyuncunun aşağıdaki koşullarda oyunu bırakacağını ifade eder:

“1) Eğer günlük olayların akışı içinde, yeterli dozda bağışlanma elde etmişse
ya da

⁴⁷ Örneğin; “para kazanmanın amaçlanması”. Bu, Suits tarafından *ekstralusorik amaç* olarak adlandırılmıştır.

⁴⁸ Sözde oyuncu: prelusorik amaca ulaşmak istiyor ve kurallara da o etkinliği mümkün kıldığı için uyuyor gibi görünse de, aslında prelusorik amaca değil; prelusorik amaca ulaşma yolu sayesinde ulaşabileceği başka bir amacı hedefleyendir. Örn: seyirciler arasındaki saatli bombaya, koşu yarışındaki atlet gibi koşarak ulaşmadan başka şansı olmayan bir ajan.

⁴⁹ Berne, Şapşal oyununda iki kişinin birbirine karşı yaptığı davranışlar sonucunda karşı tarafın yeni davranış (karşı hamle) yapmasını sağlayan ve böylece her davranış ile 1 birim puan kazanılan bir yarışmadır. Ancak, Şapşal oyununda bir taraf, karşı tarafın sinirlerini bozacak hareketler yaparak; diğer taraf ise karşı hamle yapmadan yani sinirlenmeden, bağışlayarak puan kazanır.

2) bu türden bağışlanmalarla ilgili nevrotik gereksinmelerinin üstesinden gelebilmişse” (Suits, 2012).

Çekirge, Berne’nin oyunlarının herhangi bir oyun değil, ‘güvenli bir oyun’ olduğunu dile getirerek, onun şu ifadelerine başvurur: “Oyun, iyi belirlenmiş, önceden bilinen bir sonuca doğru gelişen, sürekli bir bütünleyici işlemler dizisidir. Daha açık söylersek, Berne’ye göre; oyun, genellikle tekrarlardan oluşan, anlamı sığ, gizli bir motivasyonla yapılan, tekrar tekrar ortaya çıkan bir işlemler grubudur; ya da daha amiyane söylersek tuzaklı ya da ‘yutturmaca’lı hareketlerden oluşur....Tüm oyunlar....temelde sahtekarlıktır” (Berne, 1967 s.48 Kaynak: Suits, 2012).

Buna karşın Çekirge, tüm oyunlarda –hamle yapıyormuş gibi yapıp; yapmama gibi– aldatmacaların olduğunu fakat oyunu oyun yapanın bunlar değil; bu tür yanıltmaları yararlı manevralar haline getiren, o oyunun kurucu kurallarıdır der (Suits, 2012).

Çekirge, Berne’in kişilerinin de psikolojik varlıklarını sürdürebilmeleri için oyun oynamalarını, karıncaların fiziksel varlıklarını sürdürebilmek için çalışmalarını gibi yorumlar (Suits, 2012). Buna dayanarak da şöyle bir çıkarımda bulunur:

“Tıpkı, karıncaların ekonomik otonomi (yani bağımsızlık) kazanmaları durumunda çalışmalarının bir nedeni kalmaması gibi Berne’in oyuncuları da psikolojik otonomi durumuna ulaşırlarsa ‘oyun’ oynamaları için bir neden kalmayacaktır (diyor Berne)” (Suits, 2012). O halde, oyunu araç haline getirmiş olan kişiler, oyun neyin aracı haline dönüşmüşse, o şeyi başka bir yoldan da elde edebilseler oyun oynamazlardı.

Son olarak Çekirge, Berne’in oyun olarak adlandırdığı ile kendi tanımındaki oyun olarak adlandırdığı etkinliklerin uzlaşmaz olduğunu göstermiş olur ve “(gerçek bir) oyun oynamak, ekonomik ve psikolojik açıdan otonom hale gelmiş kişilerin birdenbire yapıyor olduklarını *görecekləri* şey, belki de *tek şey* olacaktır” der (Suits, 2012).

4.1.4.14. Diriliş (Resurrection)⁵⁰

Bu bölümde, Çekirge’nin ölümüyle, onun “oyun oynama (game playing)” tanımına dair birçok bilinmezle baş başa kalan çıraqları, onun mucizevi dirilişine tanık olur ve tanım üzerine son tartışmalar yapılır. Sağduyu ve Kuşkucu’nun tüm

⁵⁰ Metinde Çekirge ölür ve tekrar dirilir. “Diriliş” bu anlamdadır.

bölümlerde yaptıkları çeşitli tartışmalar sonunda, “oyun” ve “oyun oynamak” kavramlarını tanımlamaya çalışmanın, oyun oynamayı bir yaşam ideali olarak ortaya koymak için yeterli olmadığı sonucuna varmışlardır. Bunlar, Çekirge’nin ölmeden önce bıraktığı muammalardır. Çekirge, “herkesin bilinçsiz bir oyuncu olduğu rüya”sını hatırlatır ve buna karşın Kuşkucu, “bir çekirge yaşamı –yani oynamaya adanmış bir yaşam çalışmanın varlığını doğrulayacak en iyi şey midir ve eğer çalışma gereksinimi olmasa tüm zamanlarımızı yalnızca oynamakla mı geçiririz?” diye sorar. Ardından, “‘çalışma (work)’ ve ‘oynama (play)’ terimlerini *amaçlı*⁵¹ *tavırlar* diyebileceğimiz türden şeylerin mantıksal bütünleyicileri olarak kullandığına göre kaçınılmaz olarak, bir eylem oyun değilse, çalışmadır ya da tersidir sonucuna varmış oluyorsun. Ancak her şeyden önce, bu en azından inandırıcı olmayan bir karşıtlık. Örneğin günü bir iş arkadaşıyla birlikte geçirmenin ne çalışma ne de oynama olduğu görülürken, atılan bir kazığı bulmaya çalışmanın hem çalışma hem de oynama olduğu görülür. Bu nedenle ‘çalışma’ ve ‘oynama’ tanım olarak amaçlı tavrın ya birbirini dışlayan ya da onları içeren kümenin hepsini kapsayan alt kümelerini göstermiyor” diye ekler (Suits, 2012).

Buna karşılık Çekirge: “Ben ‘çalışma (work)’ ve ‘oynama (play)’ sözcüklerini tanımlayıcı olarak değil, belirtici anlamda kullandım. ‘Çalışma’ derken yarar açısından değerli, ‘oyun’ derken de özünde değerli etkinlikleri anlatmak istedim” diye ifade eder (Suits, 2012).

Oyunu, özünde değerli etkinlikler olarak tanımlayan Çekirge’ye karşı Kuşkucu şöyle bir itirazda bulunur: “Çekirge olarak senin bir örneğini oluşturduğun ve seni dinleyen herkese salık verdiğin aylak yaşamı, yalnızca özünde değerli etkinliklere adanmış bir yaşam olarak alıyorum...Çünkü senin tanımladığın biçimiyle oyun oynama (game playing), özünde değerli bir etkinlik olmasına karşın özünde değerli tüm etkinliklerin, oyun (game) olması söz konusu değildir. İnsan kaçınmaya ya da Beethoven kuarteti dinlemeye kendisi için değerli şeyler gözüyle bakabilir; ama bunların özde değerli olmaları bunları oyun yapmaz⁵²” (Suits, 2012).

⁵¹ Özgün metinde “intentional” olan bu sözün yerine yönelimsel ifadesi de kullanılabilirdi. Bununla birlikte, daha anlaşılır olduğu için, çeviri metindeki *maksatlı* sözcüğü yerine *amaçlı* kelimesini kullandım.

⁵² Oyuna dair bu ifadeler, aynı zamanda, Oyun Üzerine Sözler (Words on Play) makalesinde de kullanılmıştır.

4.1.4.15. Çözüm (Resolution)

Bu bölümde, Çekirge, bir Ütopya tablosu çizerek, tüm belirsizlikleri çözdüğünü iddia eder.

Bu çözümle ilgili üç ana öğeden bahseder:

“1) özünde değerli etkinlikleri belirtmede kullandığımız terim olarak oyun (play),

2) tanımladığım biçimiyle oyun oynama (game playing) ve

3) varoluş ideali (the ideal of existence) olarak adlandırdığım şeydir. Varoluş ideali ile demek istediğim, tek gerekçesi başka her şeyin gerekçesini oluşturmak olan şey ya da şeyler; ya da Aristoteles’in dediği gibi uğruna başka şeyleri yaptığımız, ama kendisi başka hiçbir şeyin uğruna yapılmayan şeyler⁵³dir” (Suits, 2012).

Çekirge’ye, Kuşkucu ve Sağduyu’nın oyunun (play) ile varoluş idealinin aynı şey olduğunu iddia ettiğini sanmaktadır. Oyunun varoluş idealini açıklamak için gerekli fakat yeterli olmadığını belirtir. Bununla beraber, oyun oynamanın (game playing), bu idealin ana hatlarını çizmede –başka hiçbir etkinliğin oynayamayacağı ve o olmadan bu idealin açıklanmasının ya eksik ya da olanaksız olduğu şekilde– çok önemli bir rol oynadığını belirtir (Suits, 2012).

Bu noktada Çekirge, Ütopya’nın nasıl bir yer olduğuna dair açıklamalar yapmaya başlar. Buna göre, Ütopya’dakiler yarara yönelik her türlü etkinliği saf dışı etmişlerdir. Yani, sahip olmak istenen ne olursa olsun, ‘kazanma’ mülkiyete ulaşma aracı olduğundan, bu ve bunun gibi etkinliklerin Ütopya’da yeri yoktur (Suits, 2012). Kuşkucu’ya göre, Ütopya’da Aşk’ın ve Arkadaşlık’ın yeri, beğeni ve paylaşmaya dayananmayan bir şekilde daraltılmıştır.

Bundan dolayı Çekirge, (Suits, 2012). Bu noktada, Ütopya’da sahip olunacak herhangi bir şey kalmadığı için “bize gereken, yarara yönelik olanla özünde değerli olanın ayrılmaz bir şekilde birleştiği ve etkinliğin kendisinin başka bir amacın aracını oluşturmadığı bir etkinliktir” diyerek bu gereksinimi en iyi şekilde “oyun (game)”un karşıladığını şöyle ifade eder: “Çünkü oyunda yalnızca, etkinliğin tümünü, yani oyun oynama durumunu gerçekleştirmek yolunda aşmak için uğraşabileceğimiz engeller vardır. Oyun oynamak (game playing), Ütopya Yaşamı’nı yaşanılır kılmak için gereken çabayı sağlar” (Suits, 2012). Çekirge böylece oyun oynamanın varoluş idealinin tamamı olduğunu kanıtladığını düşünürken Kuşkucu bir itirazla gelir. O’na

⁵³ Burada bahsedilen “ototelik” etkinliklerdir.

göre gözden kaçırılmış bir nokta vardır. Bunu da fethedecek başka dünya kalmayınca İnsanın umutsuzlukla dolacağına bir ifadesi olarak ‘İnsanın İskendervari hali’ şeklinde dile getirir: “Sanırım bir etkinliğin, bir yönden yarara yönelik değerli, bir başka yönden ise kendi özünde değerli olabileceği gerçeğine dikkat etmedik. Örneğin, doğramacılığın yarara yönelik bir etkinlik olduğunu kabul etmeliyiz; yani evlerin var olmasının bir aracıdır. Ama ev yapmaktan, ev yapmak olarak zevk alan bir kişi için yarara yönelik bu etkinlik kendi özünde de değerlidir. Aynı şey, hangi iş olursa olsun, yaptığı işten zevk alan herkes için geçerlidir” (Suits, 2012).

Bu duruma Çekirge’nin Ütopya’yı daha net anlatmasıyla çözüm bulunmuş olur. O’na göre “Ütopya’da nesnel olarak yarara yönelik herhangi bir etkinliğin *yapılabileceği* olgusu var olmalı; ama böyle bir etkinliğin yapılmasının *gerekli* olmaması olanağı da var olmalıdır”. Dolayısıyla Ütopyalılar her şeyi daima, istedikleri için; ama asla zorunlu olmadan yaparlar (Suits, 2012).

Çekirge’ye göre Ütopyalı, Ütopya dışında yaşayanlarla aynı işleri yapar. Ancak, bu işlerin nitelikleri farklı olacaktır: “Yani iş olarak gördüğümüz her şey, hatta organize uğraşın her türlü örneği Ütopya’da var olmaya devam ediyorsa, spor haline gelir. Öyle ki hokey, beyzbol, golf, tenis gibi sporların yanı sıra iş yönetimi, hukuk, felsefe, üretim yönetimi, motor tamiri, reklam gibi pratik amaçlara yönelik, sonsuza dek uzanan sporlar da vardır” (Suits, 2012).

Böyle bir dünyada ahlakın varlığını soran Kuşkucu’ya karşı Çekirge, normal dünya İnsanlarının paylaşma, hayranlık, zafer sevinci, yenilgi vs. duygularının geri dönüşünün, duygusal içeriği ile sanatı da getirebileceğini ancak oradaki ahlakın ancak sportmenlik denilen türde olacağını anlatır: “Yani oyun oynama (game playing), Ütopya’nın zorunlu olan tek uğraşı değildir. Fakat Ütopya’nın ‘olmazsa olmazı’dır. Benim tasarladığım, bizimkinden temelden farklı bir kültürdür. Bizim kültürümüz –ekonomik, ahlaki, bilimsel, erotik- her türden yoksunluğa dayanırken, Ütopya kültürü bolluk temeli üzerine kurulacaktır. Buna bağlı olarak, Ütopya’nın öne çıkan gelenekleri –bugünkü gibi- ekonomik, ahlaki, bilimsel ve erotik yararlar sağlamaya yönelik araçlar değil; sporu ve diğer oyunları geliştiren gelenekler olacaktır. Ama bunlar bugün bilinmeyen sporlar ve oyunlar olacaktır; kendilerinden yararlanmak için –yani oynamak ve zevk almak için- bugün yoksunluk çekmemize neden olan kurumlara (*institutions of scarcity*) hizmet ederken harcanan enerji kadar enerji

harcamayı gerektirecek sporlar ve oyunlar” (Suits, 2012).

Çekirge, bugün “oyalanma” denilen oyunların aslında geliştirilmesinin, bizim kurtuluşumuz açısından önemine değinirken, bu bağlamda “özgün zaman metafiziği” ifadesini kullanır. Kuşkucu, oyun sevmeyen kişilerle ilgili soru yönelttiğinde ise Çekirge, bir hayal gördüğünü ve bunun Ütopya’nın yitişi olduğunu ifade eder:

“Bu, Ütopya’nın çöküşünün, cennetin yitişinin hayaliydi; Ütopya’da zamanın geçişini gördüm; Gayretli’lerin ve Arayıcı’ların, yaşamları oyundan başka bir şey değilse, bu yaşamlarının pek yaşamaya değmeyeceği sonucuna vardıklarını gördüm. Böyle motive olarak, İnsan yapısı evlerin bilgisayar yapımı evlerden daha değerli olduğuna ve çoktan çözülmüş bilimsel sorunların yeniden çözülmesi gerektiğine kendi kendilerini inandırmaya başladılar. Sonra, başkalarını da bu görüşlerin doğruluğuna inandırmaya başladılar, hatta bilgisayarları İnsanlığın düşmanı olarak gösterecek kadar ileriye gittiler. Sonunda onların kullanılmasını yasaklayan bir yasa çıkardılar. Sonra daha çok zaman geçti ve doğramacılık oyunuyla bilim oyunu İnsanlara oyun olarak değil de varlıklarını sürdürebilmeleri için yapılması gereken işler olarak görüldü. Böylece, İnsanın önde gelen üretici etkinlikleri, birer oyun olmasına karşın bunların oyun olmadıklarına inanıldı. Oyunlar yalnızca ciddi uğraşlarımız arasındaki açıkları kapatmak için yararlı oyalanmalar rolüne sürgün edildi. İnsanları gerçekten oyun oynadıklarına inandırmak olanaklı olsaydı, tüm yaşamlarının –bir sahne oyunundan ya da boş bir rüyadan başka- bir hiç olduğunu hissedeceklerdi” (Suits, 2012).

Bu son anlatılanın, rüyanın çözümü olduğunu ifade eden Çekirge, rüyanın kendisine verdiği mesajı şu şekilde dile getirir: “Haydi Çekirge, İnsanların yaşamlarını hep oyun oynayarak geçirmek istemediğini pekala biliyorsun. İster ailesinin geçimini sağlamak ister bir görelilik kuramı ortaya koymak olsun, çoğu İnsan için yaşam yararlı *bir şey* yaptığına inanmadığı sürece yaşamaya değmez” (Suits, 2012).

Son olarak, Kuşkucu Çekirge’nin varoluş ideali üzerindeki teziyle ilgili bastırılmış korkularını böylece açığa çıkardığını söyledikten sonra Çekirge, “benim bastırılmış korkularım İnsanlığın yazgısı ile mi yoksa tezimin inandırıcılığıyla mı ilgiliydi? İkisinin birden olamayacağı açık. Çünkü eğer İnsanlığın yazgısıyla ilgili korkularımda haklıysam, o zaman tezimin yanlışlığından korkmam gereksizdir; çünkü o korkuları haklı çıkaran bir tezdur. Eğer tezim hatalıysa, İnsanlık için korkmama gerek yok; çünkü korkunun kaynağı tezimin inandırıcı olmamasıdır” diyerek Ütopya’daymışçasına

yaşamının olasılığını sorgulamayı sonlandırır (Suits, 2012). Buradan anlaşılan, Suits'in -öncesinde yapılan açıklamalardan dolayı- Ütopya düzeninin mümkün olamayacağına dair bir şüphe duyduğudur.

4.1.5. Çekirge Üzerine McBride ve Paddick (McBride and Paddick on the Grasshopper)

Bu makalesinde Suits, iki yazıya yanıt verir:

- Paddick'in 1979'da yayımlanan *Çekirge* kitabı üzerine yaptığı incelemesi,
- McBride'in 1979 yılında yayımlanan *Sn. Suits'in Oyun Oynama Tanımı Üzerine Bir Eleştiri (A Critique of Mr. Suits Definition of Game Playing)* makalesidir.

Paddick, Suits'in oyun oynama (game playing) tanımında ortaya koyduğu 'yeterlilik', 'lusorik tavır' kavramlarına ilişkin açıklamalarını eleştirir (Paddick, 1979). Paddick, Suits'in 'yeterlilik' ile 'yeterlilik için akla yatkın olma' durumunu birleştirmesin eleştirir ve bunun yanında, öne sürülen 'yetersizlik' özelliğinin neden oyunların belirleyici özelliği olabileceği konusunda tatmin olmadığını söyler. Suits ise, bu eleştirinin sadece meraktan ibaret olduğunu dile getirmekle yetinir. Suit'e göre; sadece para kazanmak için basketbol oynayan biri aslında oyun oynamamaktadır (Suits, 1981).

İlk bölümde Paddick'in kitap incelemesine dair birkaç açıklama yapan Suits, McBride'in eleştirilerine daha kapsamlı yanıtlar. Suits'e göre McBride'in yorumları iki eksende toplanmıştır:

- Tanımın 'bazı –oyun olmayan– etkinlikleri fazlasıyla kapsadığı için' çok geniş,
- Tanımın 'bazı oyunları kapsamakta yetersiz kaldığı için' çok dar olduğudur.

McBride, tanımı çok geniş olduğu gerekçesiyle koşu, yüksek atlama, dağcılık vb. etkinliklerin aslında oyun olmadığını savunur (McBride, 1979). Suits bu sava karşılık, tanımının tüm 'oyun (game)' diye adlandırılan etkinlikleri kapsamak için değil, oyun olan tüm etkinlikleri kapsamak için ortaya konulduğunu ifade eder. Bununla birlikte, prima facie⁵⁴ kabul edilebilir bir neden öne sürer: Bir etkinlik ya da uğraş, oyun olarak adlandırılmasa da oyundur (Suits, 1981). Devamında Suits görüşünü şöyle dile getirir: Bir şeyin oyun olarak adlandırılacağı gelmiş olmasının onu oyun yapmayacağı; ancak oyun

⁵⁴ 'ilk bakış itibarıyla' anlamına gelir. Diğer bir deyişle, 'çok ayrıntıyla incelenmediğinde kabul edilebilir görünen' anlamına gelir.

oynama tanımı içerisinde belirtilmiş olan özellikleri kapsadığında oyun olarak kabul edileceğidir. Dolayısıyla, daha önce ifade ettiği gibi oyun, ‘oyun diye adlandırılan tüm etkinlikler’ değil; ‘oyun olan tüm etkinlikler’dir (Suits, 1981).

4.1.6. Aldatıcı Üçleme: Oyunlar, Oyun ve Spor (Tricky Triad: Games, Play and Sport)

Suitsi 1988 yılında yayımlanan bu makalesinde, oyunlar (games), oyun (play) ve spor arasındaki benzerlikleri irdeler.

Suits, öncelikle, bir tarafta oyun (play), diğer tarafta oyunlar (games) ve sporun olduğu bir ayırmadan söz eder. Bununla beraber oyunu (play), ilkel oyun (primitive play) ve gelişmiş oyun (sophisticated play) olarak ikiye ayırır ve ilkel oyunun gelişmiş oyuna dönüşebileceğini dile getirir. Buna göre;

➤ ‘İlkel oyun (primitive play), oyundur ve sadece oyundur’. Amaç; herhangi bir beceriyi ortaya koymak ve bunu geliştirmek değildir.

➤ ‘Gelişmiş oyun (sophisticated play) ise oyundur ve aynı zamanda başka bir şeydir’. Amaç; herhangi bir beceriyi ortaya koymak ve bunu geliştirmektir. (Suits, 1988).

Suits, daha önceki çalışmalarındaki aksine oyunların tek tip değil, iki tip olduğunu ileri sürer:

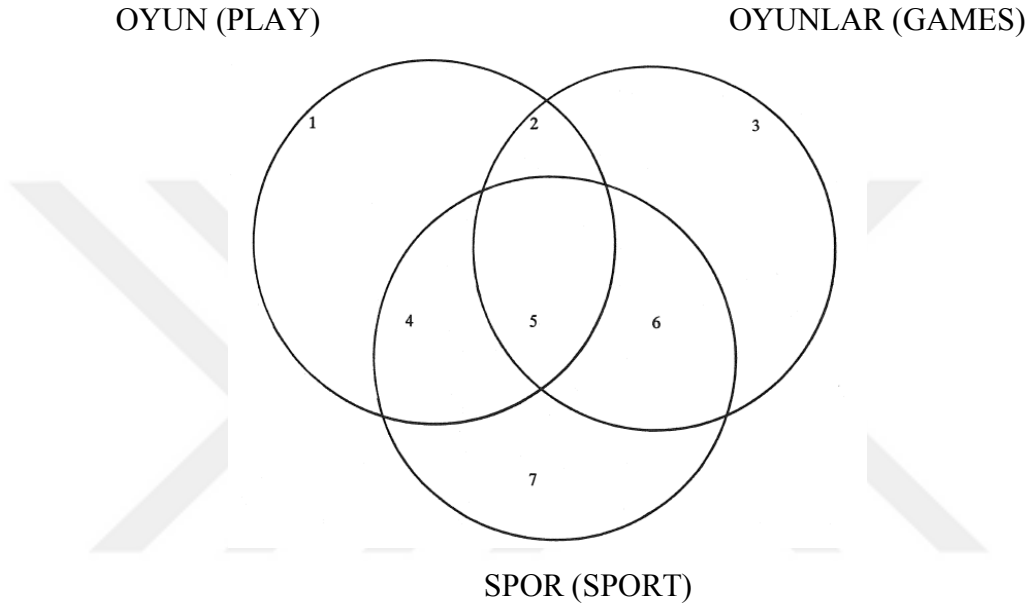
1. *Sportif oyunlar (athletic games)*
2. *Sportif performanslar (athletic performances)*

Suits, bu iki oyun arasındaki farkın “spor” kavramının açıklanmasıyla daha iyi anlaşılacağını öne sürer ve bu kavramı irdelemek için sadece Olimpik sporları ele alacağını belirtir. Bunun yanında, daha önce belirtmiş olduğu ‘bu tür sporların sportif oyunlarla aynı olmadığı’ ifadesinde yanıldığını dile getirir. Bu noktada, bu iki tip oyunun karşılığı olarak ‘hakemli (refereed)’ ve ‘değerlendiricili (judged)’ etkinlik kavramını kullanır. Suits bu ayrımı şöyle dile getirir: “Biri performanstır ve dolayısıyla değerlendiricileri gerektirir. Diğer performans değildir, fakat katılımcılar arasındaki kurala dayalı bir oyundur ve değerlendiricileri değil, kural uygulayıcılarını, yani hakemleri gerektirir” (Suits, 1988). Dolayısıyla, ikisinin de farklı beceriler

gerektirdiğini dile getirir⁵⁵.

Suits' göre, sportif oyunlar için 'kurallar, oyuna uygun beceriler yarattığı için oyunun özüdür'; sportif performanslar için ise 'idealler ya da belirli bir mükemmeliyet standardı performansın özüdür' (Suits, 1988).

Suits, oyun (play), oyunlar (games) ve spor arasındaki ilişkiyi bir Venn diyagramı ile açıklamayı dener. Ancak burada, sporları Olimpiyat Oyunları ile sınırlandırdığını dile getirir. Diyagram şöyledir:



Şekil 1. Suits'in oyunlar, oyun ve spora ilişkin Venn diyagramı

Diyagramdaki numaralandırılmış alanların açılımı ise şu şekildedir:

1. *Çocuk oyunları (kuralsız oyunlar)*
2. *Amatör oyunlar (ototelik bir etkinlik olarak satranç da olur futbol da)*
3. *Profesyonel oyunlar (briç ya da satranç)*
4. *Amatör sportif performanslar (ototelik bir etkinlik olarak dalış, cimnastik, paraşüt vb.)*
5. *Amatör sportif oyunlar (ototelik bir etkinlik olarak futbol, basketbol, hentbol, koşu vb. – oyun oynama tanımına uygun olan ve hakemli her türlü etkinlik)*

⁵⁵ Suits, 'sportif oyunların, üstesinden gelinebilsin diye suni sınırlamalar yaratarak, yeni beceriler yarattığı'; 'sportif performansların, eski becerileri geliştirmek için doğal sınırlamaları ortadan kaldırdığı' sonucuna varılabileceğini; ancak bunun, hemen kabul edilebilen 'aldatıcı' bir sonuç olduğunu söyler.

6. *Profesyonel sportif oyunlar (araçsal bir etkinlik olarak futbol, basketbol, hentbol, koşu vb. – oyun oynama tanımına uygun olan her türlü etkinlik)*

7. *Profesyonel sportif performanslar (araçsal bir etkinlik olarak dalış, cimmastik, paraşüt vb. – değerlendiricili her türlü etkinlik)*

Suits, amatör ifadesi yerine ‘amacı sadece o oyunu oynamak ya da o performansı ortaya koymak olan’ anlamında “ototelik”; profesyonel ifadesi yerine ‘başka bir şeyin aracı olarak o oyunu oynamak ya da o performansı ortaya koymak’ anlamında “araçsal” demenin uygun düşeceğini ifade eder (Suits, 1988). Suits, diyagramda oyun (play) olarak adlandırılan alanın “amatör” etkinlikleri içerdiğini iddia eder. Bundan dolayı, her ne olursa olsun “madalya kazanmak, ülkesini temsil etmek vb.” amaçlarına araç olan oyunları ya da performanslarından ötürü, Olimpiyat Oyunları sporcularının, aslında amatör değil profesyonel olduklarını dile getirir. Dolayısıyla, sözü edilen etkinlikleri 6 ve 7 numaralı alanlarda yerini alır.

4.1.7. Sporun Öğeleri (Elements of Sport)⁵⁶

Suits’in bu yazısı, bir Spor Felsefesi antolojisi içinde yayımlanmış olan bir bölümdür.

Bu çalışmada, ‘sporun öğelerinin tam olarak olmasa da –temel olarak– oyunun öğeleri ile aynı’ olduğunu ileri sürer. Bununla birlikte oyunun öğelerini şöyle sıralar: ‘amaçlar’, ‘araçlar’, ‘kurallar’ ve ‘oyuncular olarak oyun oynama tavrı’⁵⁷ (Suits, 2007).

Suits, daha önceki bölümlerde ‘lusorik tavır’ olarak ortaya konan ‘oyuncular olarak oyun oynama tavrı’⁵⁸’nı şöyle açıklar⁵⁸: “Burada “oyuncular olarak” ifadesi de, herhangi bir oyununun öznel tavrının dışarıda bırakılması için kullanılmıştır. Bu tavır, Latince oyun anlamına gelen ludus kelimesinden hareketle “lusorik tavır” olarak adlandırılır” (Suits, 2007). Suits, bu tavır, herhangi bir etkinliğin bir oyun oynama türü

⁵⁶ Bu yazı, çeşitli analogi kitaplarında kitap bölümü olarak yayınlanmıştır [Bkz. Morgan and Meier (ed.) (1988; 1995) *Philosophic Inquiry in Sport (Sporda Felsefi Sorgulama)* ve Morgan (ed.) (2001; 2007) *Ethics in Sport (Sporda Etik)*]. Bunun yanında, Coakley ve Dunning editörlüğünde 2000 yılında yayımlanmış olan *Sports Studies (Spor Çalışmaları)* kitabında 1973 yılında yayımlandığı dile getirilmiştir. Aslında, Suits’in düşüncelerindeki değişikliğe bakıldığında bu yazının 1973’te yayımlanmış olması daha olasıdır.

⁵⁷ Suits, oyun kuramını açıklarken oyunun öğelerinden bahsettiği her yerde aynı anlama gelen benzer ifadeler yer verir.

⁵⁸ ‘Lusorik tavır’, diğer bölümlerdekinden farklı bir şekilde dile getirildiği için bu açıklamaya yer verilmiştir.

olması için yeterli ve gerekli koşullarını başarılı bir şekilde ortaya koyan öğelerin bir formülde toplanmasını sağlayan öğe olarak açıklar. Bunun yanında, oyunun öğelerini şu şekilde sıralayarak tek tek açıklar⁵⁹:

1. *Amaç*
2. *Amaca ulaşma araçları*
3. *Kurallar*
4. *Lusorik tavır*

Suits bu yazıda, sporun oyunun tüm özelliklerini kapsadığını ancak bunun yanında birkaç gerekliliği olduğunu dile getirir. Buna göre, ‘bir oyun, spor ise’;

1. Oyun, bir beceri oyunudur.
2. Beceri fizikseldir.
3. Oyunun geniş bir takipçisi vardır.
4. Takipçiler belirli bir oranda devamlılık gösterir
5. Oyun bir gelenek sahibi olarak kurumsallaşmıştır (Suits, 2007).

Bunun yanında, sporun oyunun bir alt kategorisi olmadığını şöyle dile getirir: “Spor, oyun türü içerisinde bir cins değildir. Sporun ayırt edici özellikleri; bir cinsi belirleyen farklılıklardan daha çevresel, daha rastlantısal ve daha olumsuzdur” (Suits, 2007).

Suits, oyunun günlük yaşamdaki etkinliklerden farklı olduğunu ve oyunlardaki eylemlerin de günlük yaşamdaki eylemlerle örtüşmediğini söyler. O’na göre; “İnsanlar, sıradan etkinliklerde gerçekleştirilebilir olmayan (ya da henüz olmayan) kapasitelerini gerçekleştirmek için oyun oynarlar....Oyunların icat edilmesiyle beraber, bilinmeyen beceriler de gelişir...Oyunlar, gereksiz engelleri aşmayı gerektirdiği için yapılan yeni şeylerdir ki, sıradan yaşamla gereksiz engeller zıt ifadelerdir” (Suits, 2007).

Suits, tüm oyunların (games) spor olmadığını dile getirirken; bazı oyunların fiziksel beceri gerektirmediğini ifade eder. Suits, “Sporlar neden fiziksel beceri içermelidir?” sorusunun yanlış formüle edilmiş bir soru olduğunu ve bunun “Spor diye adlandırdığımız etkinlik türlerinde hangi tür beceriler bulunmalıdır?” şeklinde sorulması gerektiğini belirtir (Suits, 2007). O’na göre; satranç, briç gibi oyunları

⁵⁹ Burada verilen açıklamalar, daha önceki bölümlerdekine benzer olduğu için burada yeniden ele alınmamıştır.

sadece sözel komutlarla bile oynayabiliriz ki, sözü edilen çalışmanın yazıldığı dönemde var olmayan dijital satranç ya da briç oyunu ile sözü edildiği gibi oyun oynamak günümüzde mümkündür. Bununla beraber Suits, satranç ve briçin fiziksel beceri oyunları olmamasının yanı sıra spor olarak adlandırılmalarını sağlayan her türlü özelliğe sahip olduğunu ifade eder.

4.1.8. Yok Olan Amaç Hilesi (The Trick of the Disappearing Goal)

Meier'in *Aldatıcı Üçleme: Sporlarla ve Oyunlarla Oynama (Triad Trickery: Playing With Sports and Games)* adlı makalesine Suits 1989 yılında Yok Amaç Olan Amaç Hilesi adlı yazısıyla cevap verir.

Suits, Meier'le aralarında iki anlaşmazlık noktası bulunduğunu söyler:

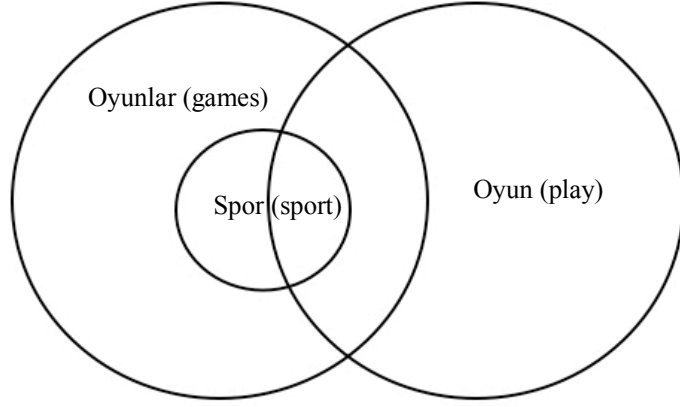
1. *Tüm oyunlar spor mudur?*
2. *Meier'in Oyun (Play)/Oyunlar (Games)/Spor diyagramı Suits'in öne sürdüğünden daha başarılı mıdır?*

Suits yanıtında:

- a. Olimpik dalışın (ve benzer şekilde cimnastiğin de) oyun olmadığını,
- b. Dalış ve cimnastik oyun olsalar da, bunun tüm sporların oyun olduğu ve dolayısıyla Meier'in diyagramının daha iyi olduğunu göstermekten uzak olduğunu,
- c. Diyagrama dair ima edilen diğer bazı zorlukları açıklayacağını söyler.

Burada, öncelikle, Meier'in öne sürdüğü üçlemeyi açıklamak gerekir. Meier'in Oyun (Play)/Oyunlar (Games)/Spor'a dair ayrımı ortaya koyan Euler diyagramı⁶⁰ (halkaları) şöyledir:

⁶⁰ Özgün makalede “Euler circles (Euler halkaları)” olan ifadeyi Matematikte benzer kullanımından dolayı “Euler diyagramı” diye çevirdim. Üçlemeyi ifade etmek için Suits ve Meier iki farklı diyagram kullanır. Makalede, buna dair kısa bir açıklama verilse de, aralarındaki önemli ayrımı ifade etmek gerekir: Bir Venn diyagramı, bir yığın küme arasında mümkün olan tüm mantıksal ilişkileri gösterir. Ancak, bir Euler diyagramı, sadece gerçek dünyada var olan ilişkileri gösterir.



Şekil 2. Meier'in oyunlar, oyun ve spora ilişkin Euler diyagramı

Meier, Euler diyagramındaki her bir kategorinin özelliklerini şu şekilde vermiştir:

Oyun (game)

1. Amaca yönelik etkinlik
2. Amaca ulaşmada izin verilen araçları kısıtlayan kurallar
3. Daha yetersiz olanlar lehine daha yeterli araç ve gereçleri yasaklayan kurallar
4. Etkinliği mümkün kıldığı için kabul edilen kurallar

Spor (sport)

- 1-4. Oyun özellikleriyle aynıdır.
5. Fiziksel beceri ve hüner göstermeyi gerektirir.

Oyun (play)

1. İçsel ödül için gönüllü olarak yapılan herhangi bir etkinlik

Bu diyagrama göre;

- a. *Bütün sporlar oyundur (games). Yani, oyun (game) bütün sporları kapsar.*
- b. *Tüm oyunlar (games) spor değildir. Yani, oyun (game) olmasına rağmen spor olmayan etkinlikler vardır.*
- c. *Spor ve oyunlar (games), oyun (play) olabilir de olmayabilir de.*
- d. *Spor ve oyunlar (games), içsel ödüller için yapılan gönüllü etkinlikler ise oyundur (play).*
- e. *Spor ve oyunlar (games), dışsal ödüller için yapılan gönüllü olmayan etkinlikler ise oyun (play) değildir.*

f. *Oyun (play), spor ve oyunlar (games) dışında başka biçimler alabilir* (Meier, 1988).

Buna göre, Meier “Olimpik dalış bir oyundur (game)” der. Bu görüş, Suits’in kitabındaki görüşlerine uygun olsa da *Aldatıcı Üçleme: Oyunlar (Games), Oyun (Play) ve Spor* makalesinde önemli ölçüde değişiklik gösteren bazı düşüncelerine aykırıdır.⁶¹ Ancak Suits, tüm sporların oyun (game) olmadığı fikrini devam ettirdiğini dile getirerek, Olimpik dalışın oyun (game) olmadığını savunur. O’na göre, dalışın bir oyun oynama (game playing) olabilmesi için, tanımda ortaya konan tüm öğelere sahip olmalıdır. Bu bağlamda, “dalışın ayırt edilebilir bir prelusorik amacı yoktur” ve “eğer prelusorik amacı yoksa kurucu kuralları da yoktur” (Suits, 1989). Suits, dalışın prelusorik amacı olarak –Meier’in iddialarına uygun şekilde– üç alternatif önerir ve bunların her birinin prelusorik amaç olamayacağını açıklar:

1. *Suya Tamamen Batma (Total Submersion)*; uygun değildir, çünkü -amaç değil- dalışın kaçınılmaz sonucudur. Daha önce söylendiği üzere, Suits’in oyun oynama (game playing) tanımındaki kurucu kurallar, prelusorik amaca ulaşmada engeller koyar. Ancak, Suits, Olimpik dalışın kurucu kurallarının, dalışının suya tamamen dik girmesine engeller koymadığını dile getirir.

2. *Suya Dik Girme (Vertical Entry)*; uygun değildir, çünkü -amaç değil- bir performansın bitiş eylemidir. Meier’in suya dik girmeden önce yapılması gereken hareketlerden bahsetmesi üzerine, Suits bunların kuralların dışladığı değil içerdiği hareketler olduğunu dile getir. Bundan dolayı, dalış kurallarının ‘yasakları’ değil, ‘talimatları’ ortaya koyduğunu söyler.

3. *Tüm Dalış (Entire Dive)*; uygun değildir, çünkü etkinlikte asıl değerlendirilendir; ancak prelusorik amaçlar değerlendirilmezler⁶². Suits’e göre, prelusorik amaçlara ya ulaşılır ya da ulaşılmaz; yetkililerin görevi, prelusorik amaca ulaşmanın kurallara uygun olup olmadığını denetlemektir (Suits, 1989).

Suits, Venn diyagramına yönelik Meier tarafından öne sürülen eleştirileri çeşitli başlıklar altında şöyle çözümler:

⁶¹ Suits, kitabında “tüm sporlar oyundur (game) fikrini savunsa da ilgili makalesinde bu fikirlerinin değiştiğini öne sürerek; oyunları “sportif oyunlar” ve “sportif performanslar” olarak ikiye ayırır. Bkz. 4.1.6

⁶² Suits, sportif performanslarda, performansın “ideal bir performans”a kıyasla değerlendirildiğini; sportif oyunlarda, oyunun kurallara uygunluğunun denetlendiğini daha önce belirtmişti.

➤ *Bazı sporlar oyundur (play) ama oyun (game) değildir. (Some sports are play and not games)*

Örneğin; amatör yelkenin ne prelusorik amacı ne de kurucu kuralları vardır, ancak ototelik bir etkinliktir (Suits, 1989).

➤ *Bazı sporlar ne oyun (play) ne de oyun (game) değildir. (Some sports are neither play nor games)*

Suits’ın diyagramındaki 7 numaralı alan; bazı sporların ne oyun (play) ne de oyun (game) olmadığını; dolayısıyla sportif performans kategorisine girdiğini ifade eder. Örneğin; Olimpik cimnastik ya da dalış.

➤ *Öz ve türler (Essence and species)*

Meier, oyunlar (games) ile sporlar arasındaki farkın ‘İnsanlar’ ve ‘omurgalılar’ arasındaki farktan daha küçük olduğunu dile getirirken, Suits sporun oyunların (games) alt türü olmadığını ifade eder. Şöyle bir örnek verir: “Üç parçalı takım elbise giyen adamlar, özünde İnsandır fakat homo sapiens türü değildir, çünkü üç parçalı takım elbise giymek, çok dışsal, rastlantısal ve olumsuzdur” (Suits, 1989).

➤ *Oyunlar ve performanslar (Games and performances)*

Suits, Meier’in aktarımını düzelterek, “karşılaşmalı sportif etkinlikler” ve “sportif oyunlar” gibi bir ifade kullanmadığını; “karşılaşmalı sportif etkinlikler”in oyunları ve performansları içerdiğini öne sürer⁶³.

➤ *Bir kural olarak başlama zamanı (Starting time as a rule)*

Suits, Çekirge Oyun Yaşam ve Ütopya kitabındaki İvan ve Abdül’ün ‘düello’ oyununda bir kurucu kural olarak ortaya konan başlama zamanını başka etkinliklere uyarlayan Meier’e karşı çıkar ve her başlama zamanı olan etkinliğin oyun olmadığını dile getirir. Örneğin; her akşam ailece toplanıp aynı saatte yemek yemek gibi.

4.1.9. Venn ve Kategoriye Bağlı Kalma Sanatı (Venn and the Art of Category Maintenance)

Suits, 2004 yılında yayımlanan bu makalesini, Schneider’in 2001 yılında yayımlanan *Meyveler, Elmalar ve Kategori Hataları (Fruits, Apples and Category Mistakes)* adlı eleştiri yazısına cevaben yazmıştır.

⁶³ Suits, daha önce dile getirildiği gibi, Aldatıcı Üçleme makalesinde bu ayrımı, ‘sportif oyunlar’ ve ‘sportif performanslar’ olarak kullanmıştır.

Schneider, Suits'in oyunlar (games), oyun (play) ve spor için kullandığı Venn diyagramının hatalı olduğunu iddia eder. Buradan hareketle, *kategorik hatanın* ne olduğunu açıklar: Bir şeyin aslında başka bir türe ya da mantıksal kategoriye aitken; başka bir türe ait sanılması durumu kategorik hatadır (Schneider, 2001). O'na göre; oyun (play) bir eylem türü değil, eylemi yapmanın bir yoludur (eylem kipidir) ve bundan dolayı 'oyun (play)' bir tür kategori değildir. Bu nedenden, "oyun (game)" ve "oyun (play)" kavramlarını kıyaslamanın bir kategori hatası olduğunu iddia eder. Schneider bunu şöyle açıklar:

1. Oyunlar (games) veya spor, bir eylem türüyken; oyun (play) bir eylem türü olmaktansa bir eylem kipidir. Bundan dolayı, ikisi arasında herhangi bir mantıksal ilişki olamaz.

2. Üçlemede, oyun (game) ya da spor kullandığı zaman, Suits'in oyun (game) ya da sporun kendisini mi yoksa herhangi birinin bir türünü mü kastettiği belirsizdir.

3. Suits'in en başta yaptığı hata, var olan durumu Venn diyagramıyla açıklamaktan kaynaklıdır (Schneider, 2001).

Suits, yanıt olarak Aristoteles'e başvurur ve bir etkinliğin değerine dair iki türden söz eder:⁶⁴

➤ *İçsel olarak değerli etkinlikler*: sadece kendisi için; kendisinden alınan haz için yapılan 'amacı kendisinde olan' etkinliklerdir.

➤ *Araçsal olarak değerli etkinlikler*: başka bir amaca ulaşmak için araç olarak yapılan etkinliklerdir.

Bu çerçevede, oyunu (play) ototelik etkinlik olarak tanımlamadığını; bunu oyunun (play) cinsi olarak tanımladığını dile getirir. O'na göre, Schneider'in ifadeleri şu anlama gelmektedir: "*Belirleyici özelliği bir tavır⁶⁵ olan hiçbir şey, bir etkinlik değildir; bir türün tutum-bağımsız düzenli bir yapısı olarak tanımlanamayan hiçbir şey, bir etkinlik değildir⁶⁶*".

⁶⁴ Bu etkinliklerin '*telo* (*amaç*)'lerinin ya içsel ya da dışsal olduğu üzerinden ayrım yapar.

⁶⁵ Burada sözü edilen 'tavır', eylemi gerçekleştirme tutumu/tavır olarak bir 'eylem kipi' anlamında kullanılmıştır.

⁶⁶ Suits'in açıklaması şöyledir: Dondurma yemek ya da oyun oynamak, bu tür düzenli yapıların örneğidir. Ancak Schneider'in dediğine göre, sınırlamasız oynamak böyle değildir çünkü tanımlanabilir bir yapı olarak bağımsız bir varlığı yoktur. Onlara, 'ototelik' eklediğimiz zaman yapılarını değiştirmiş olmuyoruz (Suits, 2004).

Suits, Schneider’ın birinci eleştirisine ilişkin şöyle bir açıklama yapar: “Şeyleri, yapıları ya da organizasyonlarına dayanarak sınırlandırmak; sınıflandırmanın bir yoludur ancak tek yolu değildir. Şeyler, tutumsal olarak da amaçsal olarak da sınıflandırılabilir” (Suits, 2004). Bunun yanında, bir şeyin, aynı zamanda, birbirinden bağımsız iki kategoriye de dahil olabileceğini ileri sürer. Bundan dolayı, bir şeyin kategori hatası yapmadan, hem ‘oyun (game)’ hem de ‘kendisi için yapılan⁶⁷ etkinlikler’ sınıfına dahil olabileceğini ileri sürer (Suits, 2004).

Suits (2004), “oyun (play) ototelik bir etkinliktir” diyen kişinin; bir ototelik etkinlikte bulunurken, “ototelik” tavrın, etkinliğin kendisiyle aynı şey olduğunu kastetmediğini dile getirir.

Suits, Schneider’ın ikinci eleştirisine cevaben, oyun örneklerini kastettiğini belirtir. O’na göre, Venn diyagramının asıl amacı, oyunlar (games) ve sporun, farklı anlam bağlamlarında farklı çeşitlerde örneklendirilebileceğini göstermektir.

Suits, Schneider’ın üçüncü eleştirisine ilişkin olarak, Venn diyagramının nasıl çalıştığını açıklamaya girişir ve Schneider’ın, Venn ve Euler diyagramları arasındaki ayrımı doğru anlamadığını iddia eder (Suits, 2004).

Suits, Venn diyagramını, tümel ve tikel (varlıksal) önermeler arasındaki ayrımları ve ilişkileri doğru yansıttığı için ve birbirinden bağımsız kategorileri/sınıfları gösterdiği için seçtiğini dile getirir. O’na göre, ‘*Bazı oyunlar (games) oynusaldır (Bazı A’lar B’dir)*’ önermesi iki türlü anlaşılabilir:

1. Oyunların (games) bazı örnekleri aynı zamanda oynusallığın da örneğidir.
2. Bazı oyunlar (games), oynusallığı ile tanımlanan oyunların (games) alt sınıfıdır.

Sonuç olarak Suits, bu eleştirilerin, Schneider’ın kategoriler hakkında yaptığı bir kategori hatasından kaynaklı olduğunu dile getirir. Aslında oyun (game), spor ve oyun (play) üçlemesine dair, sınıflar arasında mantıksal ilişki olmadığını değil; sınıfsal içermeye dair bir mantıksal ilişki olmadığını kastettiğini söyler. Bundan dolayı, birbirlerini zorunlu olarak içermediğini ve her birinin tikel örneğinin aynı anda var olabileceğini öne sürer (Suits, 2004).

⁶⁷ Özgün metne sadık kalmak için bu şekilde çevrilmiştir fakat ‘ototelik’ ya da ‘amacı kendisinde olan’ ifadeleri de kullanılabilir.

4.1.10. Oyunlar ve Çekirge'deki Gelenekleri (Games and Their Institutions in The Grasshopper)

Suits, 2006 yılında yayımlanan bu makalesini, Schneider ve Butcher'ın 1997 yılında yayımlanan *Oyunlar için Pre-lusorik Amaçlar: Reddedilen Bir Gambit*⁶⁸ (*Pre-Lusory Goals for Games: A Gambit Declined*) başlıklı makalesine cevaben yazmıştır.

Tartışılan konular; satrancın prelusorik amacı ve geleneğidir. Schneider ve Butcher, satrancın prelusorik amacına dair verdiği açıklamanın prelusorik amaç tanımına uymadığını dile getirir (Schneider & Butcher, 1997). Suits'in sözünü ettiği prelusorik amaç şöyledir: 'Satrancı kurallarına göre oynarken, taşların şahı hareket edemez duruma getirip şah-matın sağlamasıdır' (Suits, 2006).

Suits, *satranç oyunu (the game of chess)* kavramı ile İnsanların -günlük yaşamda- oynadıkları satranç oyununun Platon'cu idealini; *bir satranç oyunu (a game of chess)* kavramı ile de İnsanların -günlük yaşamda- oynadıkları satranç oyununu ifade ettiğini ve dolayısıyla kavramların tümel-tikel olarak ifade edildiğini açıklar (Suits, 2006).

Buna göre Suits, iddia edildiği gibi 'satranç geleneği', 'ideal satranç oyunu'nun bir türü olsaydı, diğerleri gibi onun da prelusorik amacı olurdu der. O'na göre satranç oyununun (the game of chess) bağımsız biçimde ayırt edilebilir prelusorik amacının olmasının, ancak bir satranç oyunundan (a game of chess) ayırt edilebilir bir satranç geleneği (an institution of chess) olması durumunda olacağını ifade eder. Buradan da ideal satranç oyununun kendine has bir geleneğinin olması gerektiği sonucunun çıkacağını belirtir (Suits, 2006).

Suits, Butcher ve Schneider'in aktardığı şekliyle, satranç geleneğini, ideal satranç oyunu ile aynı olarak ortaya koyduğunu dile getirmiş olsa –o oyunun kendi geleneğini gerektireceğinden, o geleneğinden de başka bir ideal satranç oyunu olacağından vb.– bunun *sonsuz bir gerilemeye (infinite regress)* varacağını söyler. Suits, en baştan oyunun geleneğini, ideal oyunla aynı olacak şekilde ortaya koymadığını belirtir. Ayrıca; aylakların, hilebazların ve oyunbozanların bir oyun ve onun geleneğini birbirinden ayırdığını ve dolayısıyla, bu ayrımın mümkün kıldığı bir prelusorik amaç özdeşliğini varsaydıklarını ifade eder. Bundan dolayı Suits, eğer bir oyun geleneğinin kendisi bir oyun olsaydı bu gelenek içinde aylaklara, hilebazlara ve oyunbozanlara

⁶⁸ *Gambit* ifadesi, satrançta da aynı şekilde kullanılan; rakibe karşı avantaj sağlamak için oyuncunun piyon ya da diğer taşları feda ettiği açılış anlamına gelen harekettir.

değil oyunculara yer olurdu diyerek bir oyun geleneği tanımı ortaya koyar: “Oyun geleneği x, varlıklarını, şu veya bu şekilde oyun x’ten alan; ortak çeşitli anlamlar ve uygulamalar grubudur.” (Suits, 2006)

Suits, oyun geleneğini daha iyi ifade edebilmek için Aristoteles’in “sağlıklı olan her şey sağlığa ilişkindir” ifadesinden yola çıkar ve farklı şeylerin ortak noktaya sahip olmasının birden fazla yolu olduğunu ifade eder (Aristoteles, *Metaphysics* akt. Suits, 2006)⁶⁹. Buna göre Suits, bir şeyin sadece oyun örneği olmasından değil, –hilebazlık yaparak, aylıklık yaparak, oyunbozanlık yaparak, öğreterek, antrenman yaparak, oynayarak vb.- başka şekillerde de oyunlara ilişkin olmasından lusorik olabileceğini ifade eder. Bu çerçevede, oyun oynamanın oyun geleneğinin bir parçası olduğunu dile getirir. O halde, satrancın prelusorik amacına, oyun geleneği olmadan ulaşmak mümkün değilse bile, oyun oynamadan ulaşmak mümkündür.⁷⁰ Suits, belirtici ve tanımlayıcı şeklinde açıklanan kurallarla bu eleştirilerin üstesinden geldiğini belirtir: “Tanımlayıcı olarak kullanılan kurallar, birisi satrançtan bahsettiğinde –örneğin; oyunun prelusorik amacının taşların şah-mat şeklinde dizilişi olduğunu ifade ettiğinde- kullanılır; belirtici olarak kullanılan kurallar da; birisi oyundan bahsettiğinde değil, oyunu oynadığında kullanılır”(Suits, 2006).

Suits’e göre satranç oyunu, sonuç olarak (ideal oyuncu tarafından) oynanabilir bir şeydir ve ideal satranç olamaz. Bu iddiasına şöyle bir kanıt sunar: “Eğer birisi satranç oynuyorsa, o kişi bir tümeli değil bir oyunu oynuyordur, çünkü tümeller anlaşılır, oynanmaz. Bu yüzden de tikel örneklerinden farklıdır. Tümeller, şeyler değil; onların yüklemeleridir” (Suits, 2006).

⁶⁹ Buna ilişkin örneğini; Sokrates, Aristoteles ve Platon’un *tümel filozofun* birer örneği olması olarak ortaya koyar.

⁷⁰ Suits, tümeller probleminde Platon’un yarattığı belirsizliği Aristoteles’in çözdüğünü ifade ederek, kendi problemini açıklarken ikisinden de faydalanır.

5. GEREÇ VE YÖNTEM

Bu, Spor Felsefesine dair bir çalışmadır. Dolayısıyla bir Felsefe çalışması olarak gereç ve yöntem de buna göre oluşmaktadır.

Felsefe Tarihi'ne mal olan çalışmalar; hem önceki felsefelerden süre gelen felsefelerin etkisiyle hem içinde bulundukları tarihsel dönemin felsefe etkinliklerinden ve hem de çağının toplumsal, bilimsel olaylarından etkilenir. Çalışmamda, Suits'in nasıl düşündüğü, hangi düşünce geleneği içinde hareket ettiği ve böylece ele aldığı kavramları yorumlayışı, bu bakış altında incelenmiştir.

1.Aşama: Amacın Belirlenmesi: Bir filozofun görüşü değişik bakımlardan irdelenip yorumlanabilir. Bu nedenle, çalışmanın amacının önceden belirlenmesi daha derli toplu bir inceleme getirecektir. Çalışmamda, bu anlayışla, Suits'in, oyun ve spor görüşünden hareketle bir sporcu belirlenimi saptanarak tartışılmaktadır. Amacın belirlenmesinde yol gösterecek olan 2.Aşama yani Tanıma olacaktır. Bu nedenle Tanıma aşamasında amacın ne olduğu da sorgulanır.

2.Aşama: Tanıma: Filozofun temel eserleri, makaleleri, filozofa yapılan itirazlar ve filozofun onlara verdiği yanıtlar ile filozofun temel savı ve savları belirlenir.

3.Aşama: Çözümleme: Filozofun temel savı ya da savlarının çözümlemesi yapılır. Bu bağlamda taşıyıcı kavramlara nasıl bir tanım getirdiği görülür. Bundan sonra, bu temel kavramlar bağlamında dile gelen savların temellendirilmelerine bakılır. Hangi felsefelere, hangi bilimsel verilere dayanarak temellendirdiği gözden geçirilir.

4.Aşama: Birleşim (Sentez): Suits'in oyun ve spor anlayışı ile Ütopya üstüne genel bir görüş sunma.

Suits; Çekirge Oyun, Yaşam ve Ütopya kitabını Sokratik Diyaloglarda bulduğumuz yöntemi andıran bir biçimde yazmıştır. Bu yöntemle, günlük dilde 'oyun (game)' olarak ifade edilen örneklerin 'oyun öğelerini (elements of game) içerip içermediğini inceleyerek bir 'oyun oynama (game playing)' tanımına ulaşmaya çabalamıştır.

Bu aşamada, önceki bölümlerde Suits'in oyun (play), oyun (game) ve spor anlayışı çözümlemeleri, Onun Ütopya düşüncesi bağlamında sentezlenmiştir.

5.Aşama: Suits'in Teorisindeki Sorunsal Yanların Belirlenmesi: Suits'in bir 'oyun oynama (game playing)' tanımı ortaya koymaya çalışırken, sadece 'oyun öğeleri

(elements of game)’ üzerinden çeşitli oyun (game) örneklerini inceleyerek bir formül oluşturmaktan kaynaklanan sorunsal yönlerin ortaya konulması. Bu sorunsal yönler, ‘bir oyunu mümkün kılan kurucu kurallara içsel olarak ‘uygun olup olmadığı’, ‘bunun bilinip bilinemeyeceği’, ‘oyuncu tavrının bir ahlaki tavır olup olmadığı’, ‘oyuncunun özgür olup olmadığı’, ‘oyun (play), oyun (game) ve spor üçlemesinde özgürlüğün ortaya çıkabileceği boyutlar’, ‘ototelik etkinlik ve araçsal etkinlik bağlamında özgürlük’ vb. bağlamlarda ele alınır.

6.Aşama: Suits’in Görüşü, Özgürlük Sorunu ve Ütopya: Suits’in görüşü bağlamında özgürlük sorunu ve Ütopya anlayışı çözümlenmiştir.

7.Aşama: Değerlendirme

Suits’in görüşünün genel spor anlayışı içindeki yeri nedir?

Bu görüş spor anlayışımıza ne gibi katkılarda bulunmaktadır?

Bu görüş ne kadar tutarlıdır? gibi sorular tartışılacaktır.

6. BULGULAR

6.1. Bernard Suits'in Oyun Teorisi

Bernard Suits, *Çekirge Oyun Yaşam ve Ütopya* kitabı ve makalelerinde bize nasıl bir oyun ve spor teorisi vermektedir? Bunun için ilkin teoriyi kuran temel kavramlara bakmamız gerekiyor. Söz konusu kavramlar;

- Oyun (play)
- Oyun (play) ve Oyun (game)
- Amatör ve Profesyonel (ototelik olan ve araçsal olan)
- Oyun oynama (game playing)
 - Lusorik tavır
 - Prelusorik amaç
 - Kurucu kurallar
 - Lusorik olanaklar
- Oyun (game), oyun (play) ve spor

6.1.1. Oyun (Play)

Suits'e göre oyun ilk bakışta üç özellik gösterir:

- Ototelik olma,
- İş olmama⁷¹ (ciddi-olmayan ya da yaşamsal önem taşımayan),
- Bir şey ile oynama.

Bu özellikleriyle oyun, sporu da kapsamaktadır.

- *Ototelik (auto-telos) olma*

Bir eylemin amacının kendisi olmasıdır. Bu eylem, kendi içinde değerlidir, içsel amaçlar taşımaktadır. Bu durumun en canlı örneği, çocuk oyunlarında görülebilmektedir. Bir çocuk, oynarken bir iş düşünmez; bir fayda üretme amacı taşımaz; yalnızca oyunu yaşar ve bundan heyecan duyar, zevk alır. Benzer durumları yetişkinlerde de görürüz. Örneğin; sanatçılarda, bilim İnsanlarında ve filozoflarda aynı tavırla karşılaşmakta zorlanmayız.

⁷¹ İş olmama kavramını “ciddi-olmayan” şeklinde de kullanmıştır. Burada, günlük kaygılar bakımından yaşamsal önem taşımayan kastedilmektedir.

➤ *İş olmama*

Suits, oyun (play) kavramının karşıtı olarak iş (work) eylemlerini gösterir. Çünkü iş eylemleri yaşamsal bir önem taşımaktadır. Günlük etkinliklerimiz, yaşamamızın temel dayanağını oluştururlar. Onlarla, temel ihtiyaçlarımız karşılanır. Bu anlamda Huizinga da oyunu temel alandan ayırarak, ‘ciddi-olmayan’ diye betimler (Huizinga, 2013).

➤ *Bir şey ile oynama*

Oyun (play) salt değildir; kendi başına oyun olarak oynanan bir oyun yoktur, o ancak bir şeye bağlı olarak ortaya çıkar; oyun bir şey ile oynanır. Bu bir şeyin yaşamsal değeri var mıdır? Bu soruya Çekirge yanıt verir: “Oyun oynamayan ölmez, ama çalışmayan ölür” (Suits, 2012). Böylece, Suits’e göre oyun, “bir şeye ciddiyetle davranmak” ifadesinin karşıtı olarak; bir şeyle oylanmak; vakit geçirmek ve ondan keyif almak anlamlarını çağrıştırmaktadır. Yani, ‘Oyun’ vardır ve oynayanın tavırlarına, oynama amacına ve oynama araçlarına bağlı olarak somutlaşır.

Suits *Aldatıcı Üçleme: Oyunlar (Games) Oyun (Play) ve Spor* adlı makalesinde oyun (play) kavramı için iki ayrı kavram kullanır: İlkel Oyun (primitive play) ve Gelişmiş⁷² Oyun (sophisticated play)

• *İlkel Oyun (Primitive Play)*

Bu oyunlarda ‘beceri’ asıl belirleyici öge değildir; fakat, bu etkinlik sayesinde bir beceri geliştirilebilir. Örneğin; bir çocuk, elindeki topu basketbol potasına atıp sepete geçirmekten keyif almakta ama bunu bir maç/karşılaşma olarak değil, kendi kendine keyif aldığı bir şey olarak yapmaktadır ve bu oyun saatler sürebilir. Bir gün, bir spor yöneticisinin bu çocuğu görüp, gelişeceği bir ortama alması mümkündür. Çocuk, basketbolun kurallarını öğrenerek topu potaya atmaya başladığında, ikinci bir aşamaya girmiş olur ki bu da Gelişmiş Oyundur.

• *Gelişmiş Oyun (Sophisticated Play)*

Bir beceri geliştirilerek ortaya koyulan oyunlardır. Spor, daha çok bu alanda yer almaktadır. Örneğin; bir NBA oyuncusu bu alanın en iyi örneklerindendir. Suits, bunları sportif oyunlar ve sportif performanslar olarak ikiye ayırır (Bkz. 4.1.6.).

⁷² Kavram, alternatif olarak ‘sofistike’ şeklinde de kullanılabilir. O durumda, istenilen estetik kaygıyı ve anlamı da verebilir.

İlkel oyun gelişerek, oyun (game) ve spor gibi başka türlere evirilmektedir. Dolayısıyla, Oyun (play), bu etkinliklerin ‘ilk hali’ ya da ‘saf hali’ olarak görülebilir.

İnsan neden oyun (play) oynar?

Bu sorunun yanıtını, bize açacak olan bir başka sorudur: *Hayvanlar niçin oyun oynarlar?*⁷³ Hayvanların oyunu içgüdüselidir. Hayvanlar, türlerine özgü davranışları daha yavruyken edinmek için oynarlar. Gerçekte onlar, türlerine özgü bu davranışlarla dünyaya gelirler. Fakat, bu davranışların ortaya çıkarılması gerekir. Oyun, hayvanlarda bu bağlamda işlevseldir.

Aslında Oyun (play) dendiğinde, akla öncelikle İnsan ve hayvan yavruları gelir. Bu açıdan bakıldığında, bir İnsan yavrusu da, İnsan türüne özgü davranışları, oyun ile edinir. Ancak, Oyun, hayvan ve İnsan yavruları için ‘öğrenme’ işlevi görse de; ikisi için de, yetişkinler tarafından ‘eğitim aracı’ olarak kullanılır. Elbette ki, bir İnsan ile hayvan yavrusunun oyun ile eğitilmesi farklıdır. Birinde, eğitim ile ‘terbiye etme’ ifade edilirken; diğeri ile ‘yetiştirme’, ‘geliştirme’, ‘potansiyelini keşfetmeye yardımcı olma’, ‘sosyal beceriler kazandırma’ vb. ifade edilir.

Oyun, bir çocuğun eğitim aracı olarak, İlkçağ’dan günümüze değin kullanılmaktadır. “Platon, oyunun bir çocuğun yetişkin olarak gelişmesinde etkili olduğunu görmüş ve oyunu, toplumsal amaçlar için düzenlemeyi önermiştir (D’Agnour 2013).”

Öte yandan Suits, ‘bir eğitim aracı olarak oyun’ kavramından söz etmez. Bunun yanında, çocuk oyunlarını kapsayan ve ‘bir beceri’nin asli öge olmadığı İlkel Oyun’un gelişerek, ‘bir beceri’nin asli öge olduğu Gelişmiş Oyun’a dönüşebilme potansiyeli olduğunu söyler. Buradan, ‘bir eğitim aracı olarak oyun’un ancak Gelişmiş Oyun olabileceğini söyleyebiliriz. Eğer bir oyun, çocuğun gelişimi için eğitimsel amaçlara araç olarak kullanılacaksa hem salt ‘ototelik’ bir etkinlik değildir; hem de bir beceri gelişimi amaçlanmıştır. Çocuğun ‘gelecek’ kaygısı yoktur, çocuğa gelecek kaygısı yükleyen, yetişkindir. Bu yüzden aslında, çocuk için Oyun, ‘şimdi’ye dairdir. Bundan dolayı, ancak bir yetişkin eliyle, eğitim aracı olur ve ‘gelecek’ tasarımı dahil edilir. Peki ‘şimdi’ ile yetinmeyen; ‘geçmiş’, ‘gelecek’ ve ‘şimdi’ ekseninde yaşayan bir yetişkin için ‘Oyun’ ne anlam ifade eder?

⁷³ Burada, oyun oynayan yüksek organizmalı hayvanlar düşünülmektedir.

Eugen Fink, *Bir Dünya Sembolü Olarak Oyun (Play as Symbol of the World)* kitabında oyun (play) kavramının yaşamın neresinde yer aldığına dair şunları söyler: “İnsanın, yaşamın anlamı sorusuna vereceği her yanıt, bir “asıl amaç” belirlenmesi demektir. Gerçi bu, çoğu İnsanda açık bir biçimde gerçekleşmez, fakat İnsanların yapıp ettiği her şey, ‘en yüksek iyi’ye dair kafalarındaki temel tasarımın hükmü altındadır daima.... Oyun, yaşamın bütün fütüristik⁷⁴ karakterinden dikkat çekecek ölçüde ayrılır. Ayrıca, amaçların karmaşık mimarisine de öyle kolay kolay uymaz. Oyun, ‘asıl amaç’ hatırına gerçekleşmez. Oyun, mutluluğu yorumlayışımızdaki derin belirsizlik yüzünden eylemlerimizin huzursuz ve rahatsız olması gibi huzursuz ve rahatsız olmaz.... İnsanın diğer eylemlerindeki amacın aksine, oyunun içkin amacı, en yüksek asıl-amaç yönünde tasarlanmamıştır. Oyun faaliyeti yalnızca içsel amaçlar taşır, bu faaliyetin ötesine giden amaçlar taşımaz” (Fink, 2015). Fink üzerinden Oyun değerlendirildiğinde, Oyun bir ‘ototelik’ etkinlik olarak anlaşılır. Bu İnsan ve hayvan yavrularının oyunlarını anımsatır. Oyun, hem İnsan hem de hayvan yavruları için, yetişkinler tarafından ‘bir eğitim aracı olarak’ kullanılır. Bunun yanında, yetişkin İnsan da ‘ototelik’ bir etkinlik olarak Oyun oynayabilir. O durumda “oyun” (play), yetişkin İnsanın günlük yaşamında herhangi bir gelecek kaygısı taşımayan, ‘amacı kendisinde’, ‘yarar üretme amacı gütmeyen’ vb. bir ikinci yaşamadır. Oyun, bu özellikleriyle günlük, yarar amaçlı yaşamadan ayrılır. Bu bize, daha sonra detaylı olarak incelenecek olan ‘özgürlük’ konusunu verir.

Suits ise, İnsanına neden oyun oynadığı sorunu ile çok fazla uğraşmaz. Çünkü O, oyunun ontolojik değil, ağırlıklı olarak kavram çözümlemelerine dayanan dilsel yanıyla ilgilenir.

6.1.2. Oyun (Game) ve Oyun (Play)

Bir çocuğun yetişkin dünyasına adım atmasında; bir bireyin de olgunlaşmasında ‘oyun’ önemlidir. Ancak, daha önce değinildiği gibi burada ifade edilen ‘oyun’, İngilizce *play* sözcüğünün karşılığıdır.

⁷⁴ ‘Geleceğe ait tasarımları içeren’ anlamındadır. Bundan dolayı, ‘geleceğe ait’ ya da ‘gelecekçi’ olarak da çevrilebilir, fakat ‘fütürist’ ve ‘fütüristik’ gibi kelimeler dilimize yerleşmeye başladığından, bu şekilde kullanmayı uygun buldum.

Türkçe’ye ‘oyun’ diye çevrilen *play* ve *game* kavramları arasında, Suits’e göre cins-tür ilişkisi⁷⁵ bulunmaz (Suits, 1989). Dolayısıyla, oyun (*game*) kavramı, oyun (*play*) kavramının kapsamında değildir; diğer bir deyişle onun alt türü değildir. Ancak, oyun (*game*) kavramı, oyun (*play*) ile ilişkisi üzerinden farklı biçimlerde tanımlanabilir. Peki bu iki kavram arasında ne tür bir ayrım ve ilişki vardır? Soruya ilkin, ‘playing (oynama)’ ve ‘game playing (oyun oynama)’ ilişkisi üzerinden bakalım.

‘Oyun’ anlamına gelen *play* kavramından türeyen *playing*⁷⁶ sözcüğü, Türkçede ‘oynama’ olarak karşılık bulur. Dolayısıyla, bir etkinlik ‘oynama’ olarak adlandırılırsa, beslendiği kökeninden de anlaşılacağı üzere, Suits’e göre bu etkinlik bir ototelik etkinliktir. Suits, “oyun oynama (*game playing*)” sözcüğünün “oynama (*playing*)” sözcüğünü içerse dahi, bunun cins-tür ilişkisi hakkında herhangi bir şey söylemediğini ve bu ikisi arasında bir mantıksal zorunluluk olmadığını dile getirir. Bundan dolayı, öncelikle ‘oyun oynama’ ile ‘oynama’ kavramlarının ne ifade ettiğini açıklamak gerekir. Suits, ‘oynamak (*to play*)’ ifadesi yerine “katılmak”, “yer almak”, “performans göstermek” ifadelerinin de kullanılabileceğini söyler. ‘*Bir oyun oynamak (to play a game)*’ ifadesi yerine, ‘bir oyuna katılmak; bir oyunda yer almak; bir oyunda performans göstermek’ ifadeleri de -anlamda herhangi bir değişiklik yaratmadan kullanılabilir. Çünkü, ‘*oynama (playing)*’ sözcüğü, dilimizde ‘oynamak (*to play*)’ olarak karşılık bulan fiil kökeninden türemiştir. Ancak, aynı kelimenin isim ve fiil halleri, belirli bir kavramı çözümlmek için ayrı ayrı ele alınsa da, sözü edilen kavramı açıklamak için birbirlerini destekleyici anlamlar vermek zorunda değildir.

“Her oyun oynama (*game playing*), bir oynama (*playing*) değildir” diyerek, her oyun oynamanın bir ototelik etkinlik olmadığını söyler (Suits, 1989). Bu açıdan bakıldığında, oyun oynama, kendi içinde değerli bir etkinlik olarak salt ototelik olmadığı zamanlarda, başka bir amacın aracıdır. Örneğin; bir koşu yarışına, ulusunu temsil etmek için katılan ve ‘madalya’ kazanmaya odaklanan biri için oyun oynama bir oynama değildir.

Buradan hareketle, Suits’in *play* ve *game* kavramları arasındaki ilişkiyi açıkladığı renk analogjisini hatırlayalım: O, bu ilişkiyi renk olarak “mavi” ve renk tonu olarak “açıklık” üzerinden çözümler. Suits’e göre, aynı ‘Bazı maviler açıktır’ ifadesine

⁷⁵ Örneğin; ‘canlı varlık’ bir *cins* ise; İnsan, hayvan, bitki, mikroskopik canlılar vs. onun *tür*leridir

⁷⁶ ‘playing’, *play*’ sözcüğünün fiil halinden türeyen bir isim-fiildir.

benzer şekilde “Bazı oyunlar (game), oyundur (play)” ama bazıları değildir. Bununla birlikte, önermenin tersi de doğrudur: ‘Bazı açık renkli şeyler mavidir’. Dolayısıyla, “Bazı oyunlar (play), oyundur (game)”. Suits, açıklığın, koyuluk gibi bir karşıtı olduğu gibi oyunun (play) de, ciddiyet gibi bir karşıtı olduğunu dile getirir ve O’na göre, nasıl ki mavinin bir karşıtı yoktur, oyunun (game) de bir karşıtı yoktur (Suits, 1967).

Suits, *Oyun Nedir? (What is a Game?)* makalesinde bizim bir şeyi, A diye adlandırmamızın onu A kavramının kapsamına almayacağını söylemişti (Bkz. 4.1.1). Yani, bizim bir şeyi adlandırmamız, o şeyin adlandırdığımız şey olduğunu göstermez. Buradan da, ‘oyun (game)’ olarak adlandırılan her etkinliğin mi aslında ‘oyun (game)’ olduğu; yoksa, gerçekte ‘oyun (game)’ olan her etkinliğin mi ‘oyun (game)’ olarak adlandırılması gerektiği sorulabilir. Örneğin; üç arkadaş medeniyetten oldukça uzak bir yere tatile gittiğimizi varsayalım. Orada ‘oyun (game)’ diye adlandırdığımız ve bizi eğlendirmek için ürettiğimiz bir etkinlik eğer oyun öğelerini (prelusorik amaç, kurallar, lusorik olanaklar, lusorik tavır) içermiyorsa oyun (game) değildir.

Suits, *Aldatıcı Üçleme: Oyunlar, Oyun ve Spor* adlı makalede ‘oyun (play)’ ve oyunlar (games) ve spora dair çok temel bir ayrım ortaya koyar:

- Oyunda (play) ‘beceri ortaya koyma ya da geliştirme’ en önemli şey değildir;
- Oyunlar (games) ve sporda ‘beceri ortaya koyma ya da geliştirme’ en önemli şeydir. (İkisinde de, yeni beceriler de ortaya koyulabilir; eski becerileri de geliştirilebilir).

O halde, eğer bir beceri geliştirme söz konusu ise, yapılan etkinlikte İnsanın kendi yapıcı-yaratıcı yanını ortaya koyması ve özgürlüğünü bu anlamda duyumsaması mümkündür. Bu açıdan bakıldığında, bir beceri geliştirme, İnsan için sürekli bir ‘oluş’ durumunu ifade eder, yani bir beceri gelişmektedir ve dolayısıyla, bu içinde her zaman daha fazla gelişme potansiyelini barındırır. Burada, antrenman kavramının önemi ortaya çıkar, fakat Suits bu konu üzerine inceleme yapmaz. Antrenman, sporcunun/oyuncunun becerisini geliştirmek için çaba harcadığı; sportif etkinlik ya da oyun (game) ise, o beceriyi ortaya koyduğu; denediği; eksiklerini gördüğü vb. bir performans sahnesidir. Ancak Suits, sportif etkinlik ve sportif oyun kavramını ikiye ayırarak spor ile oyun arasında bir ayrım yapar. Bu ayrımı ileride yeniden ele alacağız.

Şekil 1’deki Venn diyagramının oyun (play) ve oyun (game) ilişkisine dikkat edildiğinde; yalnız oyun (play) diye adlandırılan alana ‘ilkel oyunlar’ın; oyun (play)

ile oyunun (game) kesiştiği alana ise ‘gelişmiş/gelişmiş oyunlar’ın yerleştirildiği görülür. O halde, Suits’e göre, oyun (play) denilen ve oyunun saf ya da ilkel hali olarak adlandırılan türü, ‘gelişmiş/karmaşık’ oyuna evrilebilir. Bunlar oyun (game) olarak da adlandırılabilir ki bunun için Suits’in ortaya koyduğu oyun öğelerini, yani 1. Prelusorik amaç, 2. Kurallar, 3. Lusorik olanaklar, 4. Lusorik Tavrı’ı içermesi gerekir. Ancak, oyun (play) kavramı ile kesiştiği için de aslında ‘kendi içinde değerli/ototelik’ bir etkinliktir. Peki, salt oyun (game) ile ‘gelişmiş oyun/gelişmiş oyun (sophisticated play)’ arasındaki farkı belirleyen nedir? Suits’e göre bunun cevabı, oyuna karşı tavırda gizlidir. O’na göre, oyunlar (games), oyundan (play) da, işten (work) de evrilebilir. İkinci durumda, oyunlar salt oyun (game) olarak adlandırılır. Bu noktada, profesyonel ve amatör (ototelik ve araçsal etkinlik) kavramlarının irdelenmesi konuya açıklık getirecektir.

6.1.3. Amatör ve Profesyonel (Ototelik Olan ve Araçsal Olan)

Birbirine karşıt anlamla yüklü ‘amatör’ ve ‘profesyonel’ sözcükleri, Türk Dil Kurumu Sözlüğü’nde şöyle belirlenir.

➤ *Amatör*: yaptığı iş karşılığında para almayan; o işi yalnızca zevk için yapan; uzman olmayan.

➤ *Profesyonel*: yaptığı işten kazanç sağlayan; uzman (www.tdk.gov.tr. Erişim tarihi: 18 Temmuz 2017).

Suits ise, bu kavramları şöyle ayırır:

➤ *Amatör*: bir şeyi, o şeyin hatırına; o şey için yapan (one who does x for the love of it)

➤ *Profesyonel*: bir şeyi, getireceği kazanç⁷⁷ için yapan (one who does x for some further payoff that it is expected to provide)

Bu çerçevede, Suits, şu karşıtlıkları da ifade eder: iş (work) ve oyun (play); ciddi ve ciddi-olmayan. Bununla beraber, yaygın dilde özellikle ‘profesyonel’ ifadesinin farklı anlamlar çağrıştırmamasından dolayı dile getirmek istediğini tam aktaramayacağını düşündüğünden *amatör* karşılığı ‘ototelik etkinlik’; *profesyonel* karşılığı da, ‘araçsal

⁷⁷Burada sözü edilen kazanç, sadece maddi getiri anlamında değildir. ‘Bir beceri gelişimi’ de bir kazanç olabilir. Dolayısıyla, yapılan etkinlikle, var olan durumdan daha başka bir duruma gelmeyi amaçlama söz konusudur.

etkinlik' kullanacağını belirtir (Suits, 1988).

Dilimizde, bir şeyin “amatörce” ya da “profesyonelce” yapılıyor olması üzerinden konuşulduğunda, ilkinde o etkinliğin uzman olmayan ya da henüz uzmanlaşmamış bir kişi tarafından yapılması; ikincisinde ise, uzman olan bir kişi tarafından yapılması kastedilir. Dolayısıyla, bir işe amatörce başlanması, o işe profesyonelce devam etmeye engel değildir. Aslında bu anlamda bakıldığında, örneğin; bir kişi, bir yandan ud çalmayı öğrenirken diğer yandan da ud çalmasını geliştirmek için yerel bir koroya eşlik etmeye çalıştığında, ‘amatör⁷⁸ bir sazende’ olarak anılır; buna karşın, ud çalmasını geliştirir de alanında uzmanlardan kurulu bir koroya eşlik etmeye başlarsa, ‘profesyonel bir sazende’ olarak anılır. Burada, amatör ve profesyonel kavramlarını belirleyen *bir işte uzmanlaşma seviyesidir*.

Suits açısından baktığımızda amatör ve profesyonel kavramları arasındaki ayrımı belirleyen ‘o etkinliğe karşı tavır’ dır.

Çekirge Oyun Yaşam ve Ütopya kitabında, Suits, *oyun oynamak* (game playing) değil de *oynamak* (playing) söz konusu olduğunda, etkinliğin ‘kendisi için’ yapıldığını ve bundan dolayı da ‘profesyonel oyuncu’ ifadesinin çelişki gibi görüldüğünü söyler. Buna göre, profesyonel oyuncunun ‘oynuyor’ değil, ‘oyun oynuyor’ olduğunu söylememiz gerektiğini vurgular (Suits, 1978). Bu noktadan bakıldığında; oyun kurallarını, sadece o etkinliği mümkün kıldığı için kabul etme tavrı olan ve Türkçeye ‘oyuncu tavrı’ olarak çevrilebilecek olan *lusorik tavır* ifadesi ototelik bir anlam çağrıştırır. Ancak, Suits buna karşı çıkar. O’na göre, oyun oynuyor olmak için lusorik tavır sahibi olmak zorunludur; fakat, bu, sahip olunabilir tek tavır değildir. Bu nedenden, bir oyuncu (game player) hem lusorik tavır sahibi olup hem de o oyun sonunda ‘para kazanmak’; ‘kupa kazanmak’; ‘ün kazanmak’ vb. amaçlar da taşıyabilir. Burada, daha önce sözü edilen ‘sözde oyuncu’ örneği akla gelir (Bkz. 4.1.2, 4.1.4.13). Aslında, burada öncelikli amacın ne olduğu önemli gibi görünse de, Suits böyle bir şeyi dile getirmez. O’na göre, önemli olan oyunu oynuyor olmaktır. Bunun için de, oyun oynuyor olmanın gereklerinin yerine getirilmesi gerekir. Bu yüzden de, Suits, profesyonel ve amatör oyuncuların, ‘oyun kurallarına değil, oyuna karşı tavırlarının

⁷⁸ ‘Amatör’ ifadesi, ‘acemi’, ‘hevesli’ şeklinde de anlaşılabilir çünkü, ‘bir işin acemisi olmak’, gelişmeye ihtiyaç duymayı işaret eder. Ancak, burada ‘amatör’ ifadesi, bir işten herhangi bir kazanç beklemeden o işe başlama ve bunun yanında, gelişme durumunda ‘profesyonel’ olmayı anlatmak için kullanılmıştır.

farklı' olduğunu iddia eder (Suits, 1978).

Lusorik tavır, oyun oynama (game playing) etkinliğini mümkün kılan bir birleştirici öge olarak belirir. Bunun yanında, lusorik tavır tanımlanırken kullanılan “araç ve gereçleri, ‘dış’ bir nedenden dolayı değil, sadece o etkinliği mümkün kıldıkları için dışta bırakır” ifadesi ile oyun oynama tanımlanırken kullanılan “oyun oynamak, gereksiz engelleri ortadan kaldırmak için gönüllü bir çabadır” ifadesi, bize oyundaki “gönüllülük”, “zorlama yokluğu”, “araçsal değil içsel olarak yönelme” boyutlarını açar. Ancak, ‘oyuncu tavrı’ olarak da adlandırabileceğimiz bu tavır, Suits’e göre ‘zorunluluk’ olarak kendini gösterir, çünkü lusorik tavır sahibi olmayan kimse, aslında oyun oynamıyordur. O halde, burada ‘gönüllü olarak zorunluluğa uyma’ vardır.

Burada, bir oyuncunun ‘kurallara, o etkinliği mümkün kıldığı için, uymak zorunda olduğu için, uyması’ ile ‘kuralların, o etkinliği mümkün kılmasına olan inancından ötürü uyması’ arasında fark vardır. Diğer bir deyişle; zorlama bir şekilde kurallara uymak ile bilerek ve isteyerek, kendi iradesiyle kurallara uymak arasında fark vardır. İlkinde, kurallara uyma tavrı içselleştirilmiş görünmezken; diğerinde, kurallara uyma tavrı içselleştirilmiştir. Bu, ‘içselleştirilmiş bir inanışla kurallara uyma tavrı’ bize atlet⁷⁹ kavramını verir.

Erdemli, ‘atlet’ sözcüğünün çözümlemesi ile ‘amatör oyuncu’ kavramını bize şöyle verir: “Atlet sözü, Antikçağ’da yarışma anlamına gelen atlos ile yarışmanın ödülü anlamına gelen atlon sözcüklerinden türer. Yarışma anlamına gelen atlos’un sıfatı olan atlios güçlükler içinde acı çeken, yarışan, yarışma sonunda bitkin düşen anlamındadır....Atlet’in bu anlamı ile atlon birleşince şu anlam ortaya çıkar: *Atlet amaç bildiği şey uğruna kendisini tüketircesine uğraş veren kişidir*” (Erdemli 1990). Burada bahsedilen ile, ‘uğrunda güçlük çekilse de vazgeçmeme’ çünkü o etkinliği kendisi için yapma tavrı ortaya konur. Bu da bize oyuncu (player) kavramını açar. O halde, amatör ve profesyonel arasındaki fark, ‘içselleştirme’ ve ‘zorunluluktan yapma’ şeklinde de ayrımlanabilir. Bu fark, hem oyunlarda (games) hem de sporda kendini gösterir.

Bu noktada, Suits’in oyun oynama (game playing) tanımı ve tanımı anlamlı kılan oyun öğelerini tek tek açıklamak gereklidir.

⁷⁹ ‘atlet’ sözcüğü Türkçede sadece atletizmle ilgilenen kişileri kapsıyor gibi görünse de, İngilizce karşılığı olan ‘athlete’ sözcüğü, genel olarak sporcu anlamına da gelir.

6.1.4. Oyun Oynama (Game Playing)

Suits, *Bir Oyun Nedir?* makalesinde oyunu (game), oyun oynama (game playing) üzerinden tanımlar. Buna göre, oyun oynamanın temel özellikleri şöyledir⁸⁰:

1. *Yetersiz araç, gereç ve yöntemlerin seçimi olarak oyun oynama (game-playing as the selection of inefficient means)*: Örneğin; Bir tenis maçında amaca ulaşmak için daha etkili bir yöntem gibi görünen ‘elle topu atmak’ yerine, ‘raket kullanarak topu atmak’ yönteminin seçilmesi.

2. *Oyunda kuralların ve amaçların ayrılmazlığı (the inseparability of rules and ends in games)*: Oyunu, o oyun yapan kurallara uymadan, amaca ulaşmanın imkansız olması. Örneğin; diğerlerinden önce ipi göğüslemek için, koşmak yerine metroya binilirse, ‘daha yeterli araç gereç’ kullanımını sınırlayan kurucu kurallara uyulmadığından, o oyun oynanmamış sayılır. Bu temel özellik bizi, kurucu kurallara götürür.

3. *Oyun kurallarının tamamen en yüksek düzeyde bağlayıcı olmaması (game rules as not ultimately binding)*: Oyun oynarken, her zaman için, oyun kurallarından daha üstün –genel ahlak kuralları– gibi bir kuralın karşımıza çıkma ihtimali. Örneğin; bir bisiklet yarışında, önüne çıkan kaplumbağayı ezmek için rakiplerinin onu geçmesini bekleyen oyuncu/sporcunun durumu.

4. *Kurallardansa araçların, en yüksek düzeyde bağlayıcı olmaması (means, rather than rules, as non-ultimate)*: Kurallarla belirlenen araç, gereç ve yöntemlerin getirdiği sınırlamanın en yüksek öneme sahip olması. Örneğin; bir bisiklet yarışında, performans artırıcı ilaçlar kullanarak kupa kazanma durumunun, izin verilen araç, gereç ve yöntem dahilinde olmaması. Bu temel özellik bizi, lüsunik olanaklara götürür.

5. *Kurallar, etkinliği mümkün kıldıklarından, etkinlik için kabul edilir. (rules are accepted for the sake of the activity they make possible)*: Kuralların, o etkinliğin gerçekleşmesini garanti altına almasından doğan inançla kabul edilmesi. Bu temel özellik bizi, lüsunik tavra götürür.

6. *Araçları kısıtlayan kurallar uyarınca, kazanmak amaç değildir. (winning is not the end with respect to which rules limit means)*: Kazanmak, oyun oynanmadan gerçekleştirilebilmesi mümkün olmayan bir durumdur. Ancak Suits, oyun oynama

⁸⁰ Bu maddelerin her biri, 4.1.1 bölümde detaylıca ele alınmıştır.

tanımını ortaya koyarken, ‘oyundan bağımsız’ tanımlanan bir amaçtan söz eder. Bu temel özellik bizi, prelusorik amaca götürür.

Burada, Suits’in oyun oynama tanımını da ortaya koyarak, dikkat çeken birkaç noktaya tekrar değinmek gereklidir.

O’na göre “*Oyun oynamak, belli bir duruma (prelusorik amaca), yalnızca kuralların izin verdiği araç ve yöntemlerin (lusorik olanakların) kullanılmasıyla varılmaya çalışıldığı; kuralların, daha etkisiz araç ve yöntemler lehine daha etkili olanları yasakladığı (kurucu kurallar) ve kuralların salt o etkinliği olanaklı kıldığı için benimsendiği (lusorik tavır) bir uğraştır...Oyun oynamak, gereksiz engelleri ortadan kaldırmak için girişilen gönüllü bir çabadır*” (Suits, 2012).

Bu durumda, örneğin; otobüse yetişmek için yaptığım bir koşu ne oyundur ne de spordur, çünkü burada amaç ‘otobüse yetişmek’tir. Bundan dolayı da, ‘koşmak’ otobüse yetişmek için kullanılan bir araçtır. Burada herhangi bir ‘oyun kurgusu’ yoktur. O halde, bir oyunun kurgulanması ya da var olan bir etkinliğin oyun olup olmadığını anlamak için tanımda belirtilen oyun oynama öğelerini inceleyelim. Bunlar;

- *Prelusorik amaç*; ‘belirli bir duruma varmaya çalışmak’
- *Lusorik olanaklar*; ‘yalnızca kuralların izin verdiği araç ve yöntemler’
- *Kurucu kurallar*; ‘daha etkisiz araç ve yöntemler lehine, daha etkili olanları yasaklayan kurallar’
- *Lusorik tavır*; ‘kuralları, salt o etkinliği olanaklı kıldığı için benimsemek’

Oyundaki ‘gereksiz engeller’ ifadesi; oyun için gereksiz engelleri değil, yaşam için gereksiz engelleri anlatır. Diğer bir deyişle, üstesinden gelinsin diye yaratılmış bu engeller, aslında oyun dışında anlamını yitirir. İnsanın günlük yaşamında bu tür engellerin geçerliliği, yani karşılığı yoktur. Peki, İnsan günlük yaşamını ‘renklendirmek’ ya da ‘daha keyifli kılmak’ için bu çeşit engeller yaratsa ve bu engelleri ortaya koyan sınırlamalara, sadece böyle bir etkinliği mümkün kıldığı için uysa; oyun oynamış sayılır mı? Eğer günlük yaşam içindeki her şeyi bir ‘oyuna (game)’ dönüştürebilir olsak, ‘Ahlak⁸¹’ kavramını nereye yerleştiririz? Hatırlanacağı üzere, Suits’in ortaya koyduğu ‘lusorik tavır’ aslında oyun-bağımlı bir tavidir. Bu

⁸¹ Burada ‘genel ahlak’ üzerinden konuşulmaktadır. Ancak, Suits’in oyun oynama tanımı üzerinden bakıldığında hem ‘genel ahlak’ hem de ‘spor ahlakı’ üzerinden tartışılabilir.

yüzden de, oyun dışında herhangi bir karşılığı yoktur. Suits'in de irdelediği gibi yaşamın bir oyun olup olmayacağı sorusunu sorarsak, sadece oyunu oynayabilmek için, kuralların gerektirdiği şekilde davranmak, yani 'içselleştirilmemiş' ancak 'işlevsel' olan bu tutum bir ahlak olabilir mi? Eğer, bu tutum 'spor ahlakı'⁸² üzerinden değerlendirilirse, 'sporun bir ahlak olup olmadığı' sorgulanabilir. Eğer, spor bir ahlak ise, spora dair kısıtlamalar içselleştirilmiştir ve bunlara özgür irade (istenç) ile uyulur. Bu, sporcu özgürlüğünün başladığı yerdir. Eğer sporcu, spora/oyuna 'kurallara, o etkinliği mümkün kıldığı için uymak' şeklinde bir kararla girdiğinin bilincinde ise, sporu bir ahlak olarak; özgür iradesine (istencine) dayalı olarak yaşıyordur.

Suits'in oyunun temel özelliklerinde de ortaya koyduğu gibi, oyunda 'kurallardansa araçlar, en yüksek düzeyde bağlayıcıdır', yani her zaman için kurallara uymayı engelleyecek 'genel ahlak' gibi başka bir kural devreye girebilir. Ancak, Suits'in ifadesinden hareketle, bir oyunu oyun yapanın aslında kurallarla belirlenen 'araç, gereç ve yöntemler' yani lusorik olanaklar olduğunu dile getirebiliriz.

Burada genel olarak aktarılan 'oyun oynama' kavramını daha iyi ortaya koyabilmek için, oyun öğelerini tek tek ele almak gerekir.

6.1.4.1. Lusorik Tavr

Lusorik tavr; 'A oyununu oynamak için, o oyunu A oyunu yapan kurucu kurallara uymak' olarak tanımlanabilir. Bu, 'uyma' tavrının iki yönü vardır:

- Kurallara uymadan oyun oynanamaz.
- Herhangi bir oyunda (Örn: A oyunu), o oyunu A oyunu olarak kuran kurucu kurallara uymadan, o oyun oynanamaz.

'Kurallara uymadan oyun oynanamaz', çünkü kurallar oyuna içkindir. Burada sözü edilen oyun (game) olsa da, sporun da temel belirleyicilerinden biri, oyun kurallarıdır. Bir etkinliğe girildiğinde, o etkinliği belirleyen sınırlara 'saygı' duyarak, o etkinliğin gerektirdiği gibi davranmak kurallara uymaktır.

Ancak, Suits'in 'kurallara uyma tavrı' ile ilgili söylediği daha başka bir anlamı içinde barındırır: 'o etkinliği mümkün kıldığı için o kurallara uyma'. Dolayısıyla, burada kurallara uyma zorunluluğunun ötesinde bir 'uyum' vardır ki bu da, 'oyun

⁸² Erdemli, 'spor ahlakı' olarak ifade edilen soyutlanmış bir kavram yerine, 'sporun bir ahlak olduğu' ilkesinden hareket eder.

oynama isteği'nden doğar.

Lusorik tavır, kişinin oyun oynama (game playing) etkinliği içerisinde o oyunun oyuncusu (game player) olduğunu kanıtlayan bir tavidir; ancak onun oyuncu (player) olup olmadığı hakkında bir şey söylemez. Bunun yanında, lusorik tavır, oyunun doğasından gelen bir 'içsel yönelme'yi, diğer bir deyişle, oyunu (game), oyun (play) olarak belirleyen ototelik yanı ortaya koyduğunu düşündürür. Bu tavır, oyunun (game) aslında oyundan (play) bağımsız olamayacağı ya da ondan evrilmiş olabileceğini düşündürür. Fakat Suits, buna karşı çıkar. O'na göre bu tavır, daha önce de dile getirildiği gibi 'işlevsel' bir tavidir. Peki, bir oyunun oyuncusunun (game player), kendini oyuna adanmış olması onu bir oyuncu (player) yapmaz mı? Suits, 'game playing (oyun oynama)' ile 'playing (oynama)' arasında bir mantıksal ilişki olmadığını dile getirmişti (Suits, 1967). O halde, O'na göre, 'oyunun oyuncusu (game player)' ile 'oyuncu (player)' arasında da mantıksal bir ilişki yoktur. Suits, *play* ile *game* arasındaki ilişkinin tür-cins ilişkisi olmadığını söyler. Bununla beraber, aralarında tikel ilişki vardır (Bazı A'lar B'dir). O halde, bazı oyunlar (game) da oyun (play) değildir. Buradaki ayrımı belirleyen ise, oyunu oynayanın tavidir. Ancak, burada sözü edilen tavır, 'lusorik tavır' değildir. Bir oyunun (game), oyun (play) olması ve aynı şekilde, bir oyun oynamanın (game playing) da oynama (playing) olması için, 'kendi içinde değerli/ototelik etkinlik' olması gerekir. Suits'in bakış açısıyla bunu belirleyen oyuncu tavidir. Öte yandan; antrenör, hakem, spor yöneticisi, spor gazetecisi ya da spor izleyicisinin tavrı bunu etkilemez. Buradaki ayrımı ortaya koyan, etkinliği doğrudan gerçekleştiren kişilerin yani oyuncuların ya da sporcuların tavidir.

Suits, "(gerçek bir) oyun oynamak, ekonomik ve psikolojik açıdan otonom hale gelmiş kişilerin birdenbire yapıyor olduklarını *görecekləri* şey, belki de *tek şey* olacaktır" diyerek, Ütopya gibi bir düzende, yapılacak tek şeyin oyun oynamak olacağını ve aslında yapılan her şeyin de oyun olacağını iddia eder (Suits, 2012). Suits'i yorumlayan Hurka ise, Ütopya'da 'oyun oynama (game playing)' ile 'oynama (playing)'nın aynı şey olduğunu iddia eder (<http://virtualphilosopher.com>. Erişim tarihi: 10 Ağustos 2017). Öyleyse, bu iki kavram arasında, birbirlerini kapsayan ilişki olması mantıksal olarak bir çelişki içermemekte, ancak günümüz koşullarında bu şekilde bir 'tam içirme' mümkün görünmemektedir. Bunun nedeni de, oyun ve sporun ekonomik bir değere dönüşmesidir. Peki, bu durum oyundaki lusorik tavrı etkiler mi?

Suits'in ortaya koyduğu şekliyle bu tavır, oyun oynayanın, oynadığının bir oyun olduğunun bilincinde olmasıdır. O'na göre, lusorik tavır sahibi olmayan oyunu oynamış sayılmaz. O halde, kurallara uyuyormuş gibi görünen, fakat fark edilmeden kural ihlali yapan bir kişi oyun oynamış sayılır mı? Suits, buna 'Hayır' diye cevap verirdi. Ancak, yine de bahsedilen kuralların ne kuralları olduğunu doğru açıklamak gerekir. Bunun için, öncelikle prelusorik amaç ve lusorik olanaklar, ardından da kurucu kurallara değinmek gerekiyor.

Eğer lusorik tavır, 'salt o etkinliği mümkün kıldığı için kurallara uyma tavrı' ise, o halde, 'genel ahlak kuralları'ndan farklı bir yerde durur. Çünkü, genel ahlak kurallarına baktığımızda, iki kişinin dövüşmesi doğru kabul edilmez. Oysa, bir oyun olarak dövüşe⁸³ baktığımızda, dövüşebilmek için önce kuralların kabul edilmesi gerekir. Burada sözü edilen o etkinliği mümkün kılan müsabaka kurallarıdır. Dolayısıyla bu kurallar hem Suits'in sözünü ettiği kurucu kuralları hem de beceri kurallarını kapsar. Etkinliğin tüm kuralları; hem o etkinliğin bir boks etkinliği olup olmadığını, hem de iyi dövüşüp dövüşülmediğini denetler. Burada, hem kurucu kuralları hem de beceri kurallarını kapsayacak bir ifade olarak 'sportif kurallar' denilmesi uygun olabilir.

Burada sözü edildiği gibi, kurallar uyarınca dövüşmek ve dövüşebilmek için kuralları kabul etmek, lusorik tavır sahibi olmak demektir. Bundan dolayı, 'lusorik tavır', kişinin kendini günlük hayattan ayıran oyunun dünyasına uygun olarak davranma zorunluluğudur. Peki, hem 'gönüllü' olup hem de 'zorunlu' olmak çelişki değil midir? Öte yandan, zorunluluğu içselleştirilmiş bir eylem 'zorunlu olur mu? Bu soruların cevabına dair incelemeler bize sporda özgürlük sorununu açar.

6.1.4.2. (Prelusorik) Amaç

Oyun (game), amacı olan bir etkinliktir. Eğer oyunun (game) 'amacı kendisinde' ise, 'ototelik bir etkinlik' olarak oyun (play); 'başka bir amacın aracı' ise 'araçsal bir etkinlik' olarak sadece oyun (game)dur.

Prelusorik amaç, 'oyunun amacı (goal of the game)'dır. Bundan dolayı, 'oyundan

⁸³ Yaygın spor dilinde, 'oyun (game)' olarak kabul edilmese de, Suits boks bir oyun (game) olarak görür. Öte yandan, bu ayrım, *game* kelimesinin alternatif olarak 'müsabaka' ya da 'karşılaşma' olarak da çevrilebileceği gerçeğini ortaya çıkarır.

bağımsız olarak tanımlanan belirli bir durumu' ifade eder. Buna karşın, daha önce de sözü edildiği gibi 'oyunun oynayarak ulaşılabilecek amaç' olarak adlandırılan ise lusorik amaçtır. Ancak, Suits oyun oynama öğelerini açıklarken amacı, 'prelusorik amaç' olarak ortaya koyar. Çünkü, prelusorik amaç üzerinden kurucu kuralların; lusorik olanakların ve lusorik tavrın tanımlanması mümkündür, lusorik amaç üzerinden değildir.

Bir Oyun Nedir? makalesinde oyunu tanımlayan öğelerden de anlaşılacağı üzere; 'araçları kısıtlayan kurallar uyarınca kazanmak amaç değildir' (Suits, 1967). Aslında, karşılaşmalı bir oyun söz konusu olduğunda, amacın 'bir tarafın diğerini yenmesi' 'kazanma' olduğu düşünülür. Fakat, bu, yalnızca içinde bulunulan oyunun amacıdır: *Lusorik Amaç*.

Suits'e göre, hile yapılarak kazanılan oyun aslında oynanmamıştır, çünkü hile yapmak, oyunu oynamamış olmaktır. Daha önce de belirtildiği üzere, oyunda kurallarla amaçların ayrılmazlığı olduğu için, oyunun amacına kurallara uymadan ulaşmak mümkün değildir. Böyle bir durum söz konusu olsa da, bunun adı oyun olmaz çünkü oyun ancak oyun oynama öğelerini içerirse oyundur. "Suits, bir oyunun lusorik ve prelusorik amaçlarını birbirinden ayırır. Prelusorik amaçlar, oyun bağlamı olmadan ulaşılabilir durumlardır (Örn: topu çemberden geçirmek, diğerlerinden önce ipi göğüslemek). Lusorik amaçlar, sınırlandırılmış araç ve gereçlerle prelusorik amaçlara ulaşılmasıdır" (Kreider, 2011).

Suits, oynanan oyunun sonucunu belirleyen, ama oyun oynanmadan da ulaşılabilir bir "belirli durum"dan söz eder. Bu ifade çelişkili görülebilir. Ancak anlatılmak istenen, sadece bir durumdur. Dolayısıyla, ilkin, o duruma nasıl ulaşıldığından söz edilmez. 'Amaç, A'dır' dendiğinde, A varılacak bir sonuçtur. Ancak, nereden ve nasıl başlandığı; A'ya nasıl varıldığı yani süreç belirsizdir. Bundan dolayı, prelusorik amaç, 'oynayarak kazanmak' olarak ifade edilmez. Çünkü, bu ifade çok geneldir. *Oynayarak* sözünün yerine; 'mücadele ederek', 'sayı yaparak', 'koşarak', 'yüzerek' vs. sözcükleri yerleştirildiğinde de durum değişmez. 'Oynayarak kazanmak', bir süreci ifade eder; sonucu değil. Suits, lusorik amaç için genellikle 'kazanmak' ifadesini verir; ancak onun anlatmak istediği, 'oynayarak kazanmak'tır. Bu noktada, 'oynayarak' ifadesini açmak gerekir. *Oynayarak* sözü, satır arasında, 'oyun kuralları uyarınca oynayarak' ifadesini kapsar.

Prelusorik amaç olarak adlandırılan bu durum ya da sonuç, her oyun etkinliđi için farklıdır. Örneđin; futbolda, rakibinin kalesine, kendi kalesine atılandan daha fazla gol atmak. Bu durum için Suits şöyle der: “Kazanmaktan farklı bir amaç olmalıdır. Çünkü bu, kazanmayı olanaklı kılan diđer amaca giden araç, gereç ve yöntemin kısıtlanmasıdır ve bununla beraber, herhangi bir zamanda, kazanmanın ne olduđunu da tanımlayan budur” (Suits 1967). O halde, lusorik amaçlar ve prelusorik amaçlar birbirinden ayrıık deđildir. Kretchmar bu durumu şöyle açıklar: “Bu ayrımı yaparak, Suits, sade bir prelusorik amacı (ya da ‘durumu/gelinen noktayı’) kazanmak veya başarmak gibi bir lusorik amaca çevirmek için bir araca ihtiyaç duyar. Araç, ‘daha yetersiz olanlar lehine daha yeterli olanların kullanımını yasaklayan’ suni engeller olan lusorik olanaklardır” (Kretchmar, 2008).

Suits, *Çekirge Oyun Yaşam ve Ütopya* kitabında prelusorik amaç için önemli bir çözümlemeyi iki etkinlik üzerinden yapar: Satranç ve Dađa Tırmanış. O’na göre, satrançta prelusorik amaca, kurallara uymadan ulaşılsa da satranç geleneđine uymadan ulaşılamaz ve dađa tırmanışta, prelusorik amaç öne sürülebilecek ‘zirveye ulaşmak’ durumuna dađıcılık ilkeleri ve geleneđi olmadan varmak mümkün deđildir. Bununla beraber, bir karşılaşma içermeyen dađa tırmanışta bu şekilde belirlenecek bir prelusorik amaç, ‘belirli bir durum’ olarak tanımlanabilir bir şey deđildir. Bundan dolayı dađıcılık için prelusorik amaç deđil, lusorik amaçdan söz etmek mümkündür. Bu da; ‘dađa çıkmak’tır.

Suits, dađa tırmanışa ilişkin şöyle bir açıklama yapar: “Daha yeterli araç, gereç ve yöntemleri yapay olarak yasaklayarak bir amaç oluşturmakla; bir amaca götüren araç, gereç ve yöntemlerin başka bir amaca ulaşmak için gerekenlerden daha büyük mücadele gerektirmeleri nedeniyle o amacın yapay olarak seçilmesi arasında ilkesel olarak bir fark yoktur” (Suits, 2012). Diđer bir deyişle, ‘gereksiz engeller’ aracılığıyla bir prelusorik amaç oluşturmak ve belirli bir amaca ulaşmanın diđer bir amaca ulaşmaya kıyasla daha güç olmasından dolayı seçilmesi arasında bir fark yoktur. İlk durumda; bir ‘prelusorik amaç’, kurallar ve kuralların sınırladıđı lusorik olanaklarca oluşturulur. İkinci durumda; daha kısıtlı araç ve gereç gerektiren bir lusorik amaç seçilir. Burada, Suits bir açılım yakalar. Karşılaşmalı etkinlikleri kapsadıđı tahmin edilen ilk durumda prelusorik amacın lusorik olanaklarla belirlenmesi; dađa tırmanış gibi, belirli bir duruma varmaktansa o duruma getiren sürecin önem kazandıđı

etkinlikleri kapsadığı tahmin edilen ikinci ifadede, lusorik olanaklarla sınırlanabilecek bir amaç seçilmesi söz konusudur. Bu noktada, kurucu kuralları ve lusorik olanakları açıklamak gerekir.

6.1.4.3. (Kurucu) Kurallar

Suits'in oyun oynama tanımı uyarınca sözünü ettiği kurallar, oyunların kurucu kurallarıdır. Dolayısıyla, 'prelusorik amaca gitmeyi kısıtlayan araç, gereç ve yöntemleri -lusorik olanakları- belirleyen kurallar'dır. Tanım gereği; kurucu kurallara uyulmaması durumunda aslında oyun oynanmamıştır. Bu kurallar, herhangi bir oyunu o oyun yapan kurallardır. Örneğin; basketbol elle oynanır, basket topları potaya atılır vb.

Bunun yanında, Suits beceri kurallarından bahseder ki beceri kurallarına uyulmaması durumunda oyun oynanmamış değil, iyi oynanmamıştır. Bundan dolayı, hakemler çoğunlukla kurucu kurallar uyarınca oyunu denetlemez. Öyle olsa, kural ihlali yüzünden ceza verilmez, oyun bitirilirdi. Çünkü 'kurucu kurallar', oyunu, o oyun yapan kurallardır. Zaten kural kitabı⁸⁴ uyarınca düzenlenmiş bir müsabaka, turnuva ya da karşılaşma kurucu kurallara uyum sağlar, ancak denetlenmesi gereken cezai eylem olarak adlandırılabilir davranışlardır.

Hakemlerce denetlenen kurallar, oyunun hem daha adil hem de daha düzenli, yani -kitabına uygun- oynanmasını sağlar. Peki, kurallar oyundaki kazananı belirlemek üzere mi düzenlenir? Eğer kurucu kurallar söz konusu ise, bu kurallar sadece prelusorik amaca giden yöntemi ve dolayısıyla oyunda kullanılacak araç ve gereçleri yani lusorik olanakları belirler. Öte yandan, daha önce de belirttiğimiz gibi, hakemlerce denetlenen kurallar, beceri kurallarını da içerir ki bu kurallara teknik-taktik kurallar da dahil edilebilir. Çünkü burada sözü edilen ve 'kurucu kurallar' haricindeki kuralların hepsi, oyunun o oyun olmasını etkileyecek kurallar değildir. Buradan hareketle, kurucu kuralların spor ya da oyun türlerini belirlediğini söylemek yanlış olmaz.

Bu noktada, Erdemli'nin öne sürdüğü 'açık' ve 'kapalı' spor sistemlerini hatırlamak gerekir. "Herhangi bir denetçi, hakem vb. gerekmediği ve kuralların

⁸⁴Sportif etkinliklerin düzenlenmesi ile sorumlu federasyonların etkinliğin nasıl düzenleneceğine dair açıklamalara yer verdiği yönergenin adı, İngilizce *rulebook* olarak adlandırılan kural kitabıdır.

değişmesinin, spor dalını değiştirmedeği ‘açık’ spor sistemleri”, herhangi bir prelusorik amaç sahibi olmayan dağcılık sporunu içerir (Erdemli 2008). Öte yandan, “hakem, denetçi vb. gerektiren ve kuralların katı belirleyiciliği altında olan ‘kapalı’ spor sistemleri”, bir prelusorik amaca ulaşmak için kurallarla belirlenen lusorik olanakları, salt o etkinliği mümkün kıldığı için kullanmayı içerir ve bundan dolayı da, Suits’in ‘oyun oynama (game playing)’ tanımına uygun düşer.

6.1.4.4. Lusorik Olanaklar

Lusorik olanaklar, oyun oynamak için oluşturan ‘gereksiz engeller’i belirleyen araç, gereç ve yöntemlerdir. Dolayısıyla, bir oyun oynamada kuralların olmadığı duruma göre daha kısıtlı olan şeylerdir. Örneğin; güreşte amaç, rakibin iki omzunu da mindere bastırıp 3 saniye tutmaktır. Ancak, bu etkinliğin bir güreş olarak adlandırılması için, rakibin omuzlarını ayaklarıyla bastırmak mümkün değildir. Çünkü bu daha “yeterli/pratik/etkin” gibi görünen eylem, kurucu kurallar uyarınca yasaklanmıştır. Bu noktadan bakıldığında, birbirine yakın olan oyunlarda, kuralların değiştirilmesi ile lusorik olanaklar da çeşitlenir ve farklı farklı spor dalları ya da oyun türleri oluşur.

O halde, kurallarla belirlenmiş olan araç, gereç ve yöntemlerin kullanabilmek için sporcu/oyuncu kendi becerilerini geliştirir. Suits’in ortaya koyduğu gibi, ‘üstesinden gelinebilsin diye suni sınırlamalar yaratan’ oyunlar, becerilerin de bu çeşitlilikte gelişmesine olanak tanır. Bu noktada, Suits’in açık bir dille hiç sözünü etmediği bir noktaya değinmek gerekir: *Spor bir denemedir*. Erdemli, bunu şöyle açıklar:

“Sporla ilgili tüm belirlemeler, onun en temel özelliğine dayanırlar: Spor bir Oyundur. Spor Oyununun tüm özelliklerini taşır. Oyun olarak Spor aynı zamanda bir denemedir: İnsanın bilinmezle karşı karşıya gelmesi, yeni olanı araması, kendisini aşması, ayrı deyişle kendisini biraz daha somutlaştırma çabasıdır. Çaba oyunun içinde olduğundan, İnsan zorluğunu, ağırlığını duymak bir yana, ondan zevk alır, hoşlanır, mutlu olur, yeniden ister. Sporda her zaman başarılı olamaz, fakat denemiştir ve yeniden deneyecektir. Önemli olan da budur: Başarılı da olsa, başarısız da olsa İnsanın kendi kararı ve isteği ile girdiği kendi öz çabasında bulunmasıdır. Bu özgürlüğümüzün gerçekleştiği yerdir. Bu bakımdan spor özgür bir eylemdir” (Erdemli, 2008).

6.1.5. Oyun (Game), Oyun (Play) ve Spor

Suits, ilk yazılarında, bizim günlük dilde spor diye adlandırdığımız etkinlikleri “oyun (games)” tanımı içerisinde örneklendirir. *Sporun Öğeleri* makalesinde, sporun oyunlar (games) ile hemen hemen aynı olduğunu ifade eder. O’na göre, spor oyun (game) özelliklerinin hepsini kapsar ancak, bunun yanında “fiziksel bir beceri oyunu”dur.

Daha sonraları, *Aldatıcı Üçleme: Oyun (Play), Oyunlar (Games) ve Spor* makalesinde spora ilişkin fikrini çeşitlendirir. Bu çeşitlendirmenin nedeni, cimnastik; dalış; buz pateni vb. sporların bazı özellikleri ile basketbol, futbol, boks, güreş vb. sporlardan farklı olmasıdır. Dolayısıyla, O’na göre, örneğin; dalışın ‘prelusorik amacı’ yoktur. Bu noktada spora ilişkin iki kategori (sınıf) öne sürer (Bkz. 4.1.6):

1. Sportif oyunlar (athletic games)

Suits, bunları ‘hakemli (refereed)’ etkinlikler olarak belirler. Burada, oyun oynama tanımının öğelerini kapsayan, etkinliğin kurallar uyarınca yapılıp yapılmadığının hakemlerce denetlendiği bir etkinlik söz konusudur.

2. Sportif performanslar (athletic performances)

Suits, bunları ‘değerlendiricili (judged)’ etkinlikler olarak belirler. Burada, sözü edilen öğeleri kapsamayan, ortaya konan performansın ‘ideal bir performansa kıyasla’ ne ölçüde iyi olduğu kararının hakemlerce verildiği etkinlikler söz konusudur.

Her ikisinde de hakemler iş başındadır. Fakat birincisinde hakemler, kurallara uygunluğu denetlerlerken, ikincisinde hakemler, mükemmelliğe ulaşmanın derecesini belirlemektedirler.

Aslında, bu sınıflandırmada en belirgin ayrım, sportif performansların ‘prelusorik amacı’nın olmaması ve kuralların ‘kurucu’ değil, ‘beceri’ kuralları olmasıdır. Bundan dolayı, sportif performanslarda, ilgili performansa özel bir becerinin geliştirilmesi asıl amaçtır. Her bir performans, o becerinin ne ölçüde geliştirildiğine dair bir denemedir. Amaç, ‘ideal performans’a erişmektir. Suits, sportif performanslara yönelik böyle bir amaç tanımlamasını belirgin bir şekilde ortaya koymaz, ancak sınıflandırmada temel aldığı noktalar bizi bu yoruma götürür. Aslında, bir becerinin ‘ideale ulaşmak için’ geliştirilmesi, sporcunun kendisini aşması için bir fırsattır. Bu noktada, sporcu için bir deneme ve keşfetme süreci başlar. Bu süreçte, kendi yeteneklerinin sınırlarını keşfeden ve kendini deneyen, zorlayan sporcu; aslında kendi özgün varlığıyla karşılaşmakta ve

onu tanımaktadır. Böylece kendini deneyip keşfettiği yer, sporcunun özgürlüğünün başladığı yerdir. Sporcu, bu noktada, ‘kendisi için’ var olma çabasını ortaya koyabilecek gizilgücünü (potansiyelini) elde etmiştir. Bu açıdan bakıldığında, sportif performanslar sportif oyunlardan ayrılmaktadır. Çünkü, sportif oyunlarda ‘oyun (game)’ve dolayısıyla oyuna dair kurallar gibi kuralların izin verdiği araç, gereç ve yöntemler de önemlidir. Dolayısıyla, sportif oyunlar daha organize ve belirlidir. Öte yandan, sportif performanslar, o spora dair bir ‘ideal’ yaratma ya da ona ulaşma uğraşı olduğundan daha serbesttir. Hatta, daha sonraki sportif karşılaşmalarda kural olarak veya kimi sporcular için örnek bir tarz olarak hareketler ortaya koyar⁸⁵.

Ancak buna karşın, bir basketbol oyuncusu ‘ideal oyun’ yaratma çabasında değildir. O, oyunun takım olarak nasıl daha yaratıcı ve iyi oynanacağı konusunda çaba gösterir.

Suits, sınıflandırma yaparken; sınıflandırma yapılan kavramı, günlük yaşamadaki örneklerinden soyutlayarak, bazı temel özellikleri ile ortaya koyar. ‘Spor’ dediğimizde öncelikle futbol, basketbol, voleybol, tenis, buz hokeyi, atletizm, cimnastik vb. etkinlikler akla gelir. Öte yandan, bunların yanında, farklı kültürlere özgü ‘spor’ özelliği gösteren etkinlikler de vardır. Örneğin; Türkiye’de bir geleneksel spor olarak ‘aba güreşi’ vardır, fakat dünyanın herhangi bir diğer yerinde yaşayan sporsever büyük bir olasılıkla bu sporu bilmeyecektir. Suits, burada, konuya şu açıklığı getirir. Sporun:

- Yaygın izleyici kitlesine ya da destekçiye sahip olması,
- Destekleyenlerin süreklilik göstermesi,
- Bir geleneğinin olması (organizasyon, kurallar, hakemler vb. ayrıntıları içeren bir gelenek sahibi olması).

Şimdi burada, akla şöyle bir soru gelmekte:

Spor sınıflandırmaları içinde ‘geleneksel sporlar’ ya da ‘yerel sporlar’ın yeri nedir? Sınıflandırmada, yeni bir sınıfa ihtiyaç yok mudur?

Dilde bir sözcük olarak karşılık bulan bir kavramdan söz ederken, kavramın zihinde yarattığı imgelerin benzer olması beklenmez mi? Aksi takdirde, o kavramın tanımını yapmak mümkün olmaz. Ancak, sözü edilen imgelemeler, temel özelliklere

⁸⁵ Bunun canlı örneklerinden biri, artistik buz pateni tekli bayanlar yarışmasında 1980 yılında İsviçre’nin sporcusu olan Denise Biellmann’ın, sonradan Biellmann Burgusu adı verilen bir hareketi yapmasıdır. Bu hareket, sonraki yıllarda birçok sporcu tarafından tekrarlanmaya çalışıldı ve daha sonra, bu tür müsabakalarda yapılması gereken hareketler arasına girdi.

dairdir. Bundan dolayı, A dendiğinde, söyleyenin zihnindeki A imgesi ya da A imgesinin A1, A2, A3 vb. çeşitlemelerine benzer bir imgeler topluluğu dinleyenin zihninde oluşmuyorsa, A'nın işaret ettiği kavram belirsizdir; bulanıktır. Bahsedilen bulanıklık, günlük dilde 'kavram karmaşası' olarak adlandırılır.

Aslında, spor ve oyun kavramları için de benzer bir durum söz konusudur. Suits, iki kavrama dair imgeler topluluğunun sadece 'bir fiziksel beceri oyunu olma', 'belirli bir süre devam eden yaygın izleyiciye sahip olma' ve 'bir gelenek sahibi olma' ifadeleriyle ayrımlanamayacağını fark ederek, sportif oyunlar ve sportif performanslar olarak iki tür spor ayrımına gitmiştir. Ancak, daha önce de ifade edildiği gibi, Suits'in öne sürdüğü bu ayrım da 'geleneksel sporlar' olarak adlandırılabilir bir türü elemiştir. Bunun yanında, yeni yeni türetilen ve içerdiği özelliklere göre ayrımlanabilir olan potansiyel sporların hangi sınıfa dahil edilebileceğine dair bulanık bir öngörü bırakmıştır.

Öte yandan, Suits, oyun (play) kavramı ile oyun (game) ve spor kavramlarının da karşılıklı ilişkileri ve ayrımları üzerinden çeşitli çözümlemeler yapar. Suits, 'oynama (playing)' ile oyun oynama (game playing)' kavramlarının birbiriyle mantıksal bir zorunlu ilişki içinde olmadığını da dile getirir. Aynı ayrımı, spor için de yapar. Bundan dolayı da Venn diyagramı üzerinden gösterdiği üçlemede oyun (play), oyun (game) ve spor kavramlarının arasında ne tür bir ilişki olduğunu göstermeye çalışır (Bkz. 4.1.6). Aralarındaki ilişkiyi açıklayan Venn diyagramına başvurur. Suits, Şekil 1'de gösterilen diyagramdaki bu üç sınıfın mantıksal olarak birbirinden farklı olduğu dile getirir. Böylece var olan tüm sporları/oyunları ve aralarındaki amaçsal ilişkiyi tanımladığını farz eder. Bu diyagramın özellikle dikkat çekici bir yanı vardır. Çünkü, oyun (play) ile kesişen alanlar, "amatör" ya da "içsel olarak güdülenen/ kendisi için yapılan" etkinlikleri göstermektedir. Bunun yanında, geriye kalan alanların hepsi "profesyonel" ya da "araçsal olarak güdülenen/ başka bir amaç için araç olan" etkinlikleri gösterir.

Sonuç olarak, Suits'in çeşitli formüller ve formüllere ilişkin örneklerle açıklamaya çalıştığı oyun (play) ile oyun (game) ve spor ilişkisi, sporun iki sınıfa ayrımlanmasıyla var olan spor ve oyun spor türlerine daha net uyarlanabilir hale gelmiştir. Bununla beraber, sporu önceki gibi 'fiziksel bir beceri olma', 'süreklilik gösteren geniş takipçisi olma' ve 'bir gelenek sahibi olma' kriterleriyle ayrımlamasının, geleneksel sporlara

dair yeni bir sınıfı gerektirmesine engel olmamıştır. Ayrı deyişle, Suits’ in oyun (play), oyun (game) ve spor kavramlarına getirmiş olduđu açıklamalar, oyundaki ‘yaratıcılık’ potansiyelini sınırlamış gibi görünmektedir.

6.2. Özgürlük Üstüne

Doğada varlık yapısı özgürlüğe açık olan tek canlı varlık İnsandır (Erdemli, 2008). Ayrı deyişle, İnsandan başka hiçbir canlı varlığın özgür davranma olanağı yoktur. Söz gelimi; bazı hayvanların ‘özgür’ olduđu söylenir. Örneğin; Martılar. Hatta martının özgürlüğünü bir metafor olarak alan kitaplar da vardır. Bu kitaplardan Richard Bach’ın yazdığı *Martı*’da, Martı Jonathan Livingston bir İnsan gibi tasarlanır ve özgürlük anlayışı, onun üzerinden ele alınır. Bach, öyküde bunu şöyle dile getiriyordu: “Yaşadıkları ona, bir tüy ve kemik yığını değil, kusursuz bir uçma ve özgürlük fikriyle donatılmış, hiçbir şeyle sınırlandırılmayacak bir martı olduğunu öğretmişti” (Bach, 2017). Martı’nın öyküsünde sadece avlanmak için değil, uçmanın kendisinden haz almak için uçmaya cesaret edebilmek, İnsan yaşamında sadece geçim derdiyle değil, özgün yaşamaya cesaret edebilmek ile paralel bir anlam taşır. Bu özgürlük anlayışı, Felsefe Tarihinde ağırlıklı olarak kimi Kıta Avrupası filozofları tarafından savunulmaktadır. Görüleceği üzere, gerçekte martı özgür değildir. Özgürlük, yalnızca yaşama sorumluluğu, yaşama bilinci, istenç (irade) sahibi, kendisine amaçlar koyabilen canlı için söz konusudur. Bu canlı, İnsandır. İnsan, varolduđu zamandan beri, adını koymamış da olsa özgür davranışlar göstermiştir. İnsan ve yaşamının sorun edildiği çağlara geldiğimizde, özgürlük artık Felsefece ele alınmaya başlanmıştır. Biz bu dönemi Antik Çağ olarak biliyoruz.

6.2.1. Felsefe Tarihi Sürecinde Başlıca Özgürlük Anlayışları

6.2.1.1. Antikçağ’da Özgürlük Anlayışı

Özgürlük anlayışları ele alındığı dönemi yaşama anlayışı içine biçimlenir. Yaşama anlayışı da, İnsanın yaşama sorunu bağlamında ortaya çıkan “Nasıl Yaşamalıyım?” sorusuna verilen cevaplarla ilişkilidir. Antikçağ, İnsan için temel sayılacak, birbiriyle ilişkili iki sorunu irdelemiştir: ‘Doğru bir yaşam nedir?’, ‘Doğru bir yaşama ile nereye ulaşacağım? İşte burada Felsefe tarihinin temel bir ayrılığı ortaya çıkar. Bir tarafta Hazcılar (Hedonistler) diğer tarafta da Mutlulukçular (Eudaimonistler) iki büyük

yaşama anlayışı ortaya koyarlar.

Hedonistlere göre, doğru bir yaşam ile yaşamadan haz duymak önemlidir. Öyleyse doğru bir yaşam, bireyin haz duyduğu işleri yapmasına, haz veren eylemlere girmesine dayanacaktır. Bu anlayışın, büyük temsilcileri Sofistler olmuştur.

Sofistler, İ.Ö. 5.yy'da Atina kent devletinde Perikles'in demokrasi uygulaması sırasında ortaya çıktılar. Perikles'e göre demokrasi, bilen ve bilerek yaşayan İnsanlarla mümkündür. Bunun için de, eğitim çok önemlidir. Demokrasinin hayata geçirilebilmesi için Atina'da, gençlerin eğitimi için gerekli olan kişilere Sofist adı verildi. Başlangıçtaki Sofistler oldukça olumlu işler yapıyorlardı, fakat giderek yozlaşma başladı. Böylece, Sofist denildiği zaman kısa vadeli düşünen, faydacı, hazza düşkün, demagog tipler ortaya çıktılar. Bunlara göre, yaşamayı uzun vadeli düşünmek gerekmezdi. Örneğin; Protagoras'a göre yaşamının bilgi ile kurulması gerekir. Fakat bu bilgi, hakikate yönelik bilgi değil, yarara yönelik bilgidir. Bir konuda gelip geçici olan bilgi (episteme) ya da sanı (doxa) eğer yararlıysa doğru olarak kabul edilebilirdi. Dolayısıyla, yararlı sanıları olanlar, daha bilgili İnsanlardı. Bu anlayış, tarih içerisinde özü aynı kalarak bazı değişikliklere uğrayarak günümüzde kadar gelmiştir ve Suits'in de içerisinde yer aldığı Anglosakson bilgi ve yaşama anlayışının başlangıcını oluşturur.

Sokrates de bir Sofistti, fakat 'bilgi'nin hakikatle olan ilintisini gördükten sonra, yaşamının Sofistlerdeki haz ve yarar dışında hakikate göre biçimlendirilmesi gerektiğini düşündü. Sokrates'e göre, doğru bir yaşam, hazza değil hakikatle ilgili olan mutluluğa yönelikti. Bu görüş, Sokrates öncesi filozoflardan Herakleitos'ta da karşımıza çıkmaktadır. Herakleitos da yaşamının evrenin düzenini kuran Logos⁸⁶'a göre biçimlendirilmesi gerektiğini öne sürer. Fakat bu görüşün esas büyük gelişimi, Platon, Aristoteles, Plotinus ve Stoa'da karşımıza çıkacaktır.

Platon, İnsanın mutluluğa ancak doğru bir yaşama ile ulaşabileceğini savunur. Özellikle olgunluk çağı diyaloglarında bu görüş kendini ağırlıklı olarak gösterir. Şimdi burada, iki tipik örneğe değinebiliriz. Devlet'in 7. kitabında yaşamayı şöyle anlatır:

⁸⁶ Logos, Antik Yunan düşüncesinde, söz, konuşma, düşünce, akıl, anlam açıklama; bir şeyin her ne ise o olmasını sağlayan nedenler; belli bir disiplinde fenomenleri açıklamak amacıyla kullanılan yöntem ve ilkeler; bir şeyi bizim için anlaşılır kılan temel, dayanak anlamına gelen sözcüktür (Cevizci, 2013, s.1024). Bunun yanında, sözcüğün genel anlamı ile burada verilen açıklaması, her bir filozof için benzer ama aynı olmayan anlamlarda kullanıldığını da ima eder.

İnsanlar, bir mağarada yaşamaktadır. O mağarada, dışarıdaki asıl varlıkların içeride mağaranın duvarlarına vuran görüntülerini gerçek ‘bilgi’ sanmaktadırlar, oysa bunlar ‘sanı’ dırlar. Mağaradaki yaşam da Sofistlerin savunduğu haz ve yarar ile örülmüştür. Bu İnsanlar, oradan çıkamazlar çünkü mağaraya zincirlerle bağlanmışlardır. Platon, buradaki zincir metaforuyla kişinin haz düşkünlüğünü kastetmektedir. Fakat bazıları – bunlar filozof olmaya yatkın kişilerdir– bu zinciri kırıp, mağaranın ağız kısmına doğru yükselirler. Onlar için artık sanı ve haz önemini yitirmiş, mutluluk ve hakikate yönelmişlerdir. Bu yükselişi Platon (1993, 207a-207c, 210a-210c), Symposiun (Şölen) diyalogunda Diotima’nın ağzından şöyle anlatır: “İyiye isteyen ölümsüzlüğü istemek zorunda, çünkü sevgiyi iyiye bir an için değil, her zaman için istemek olduğunda anlaştığımız. Kendi sözlerimizin sonucu bu: Sevgi ister istemez ölümsüzlüğün sevgisidir...Ölümlü varlık elinden geldiği kadar sonsuz, ölümlü olmaya çalışıyor. Bunun için yapabileceği bir tek şey var: Doğurmak, eskiyen bir varlığın yerine durmadan bir yenisini koymak....Bedenlerinde bereket taşıyanlar daha çok kadınlardan yana gider; onların sevme yolu, çocuk üreterek ölümsüzlüğü sağlamaktır....Ama canlarında bereket olanlara gelince; onlar, bedenden çok daha bol verirler can ürünlerini. Nedir canın ürünleri? Düşünce ve daha ne varsa. İşte yaratıcı şairler ve sanatlarına yenilik getiren işçiler bu canı bereketli insanlardır. Düşüncenin en güzel, en üstün şekli küçük, büyük insan topluluklarının düzenini kuran düşüncelerdir: Ona da ölçülülük ve doğruluk derler. Bu insanlardan biri ta genç yaşından beri içinde bu değerlerin tohumunu bir tanrı gibi taşıyorsa, olgunluk çağında doğurmak, yaratmak arzusuyla yanar...Bu arzuyla yüklü oldukça, çirkin bedenlerden çok, güzel bedenlere yönelir, onlar arasında güzel, cömert, soylu bir cana rastladı mı, bu iki güzelliğe birden vurulur, böyle bir varlık karşısında dili çözülüp, ona erdemi, iyi insanın nasıl olacağını, neler yapacağını anlatır, kısaca onu geliştirmeye çalışır....Sırlara yolunca ermek isteyen daha genç yaşında güzel bedenleri araması gerek. Onu yola koyan, doğru yola koymuşsa, ilkin bir tek insanı sever ve ona söyleyecek güzel sözler bulur. Sonra anlar ki, şu bedende gördüğü güzellik her bedeninkinin eşi, kardeşidir; görüş güzelliğini arayan için bütün bedenlerdeki güzelliği bir tek şey saymamak delilik olur....Bundan sonra yapacağı şey, can güzelliğini beden güzelliğinden üstün görmektir....Böylece güzelliği ister istemez yaşayış, davranış, yollarında görecektir, hepsindeki güzelliğin aslında aynı güzellik olduğunu fark edecek

ve böylece beden güzelliğine fazlaca kapılmamayı öğrenecek....Sevginin şimdi vardığımız yerine kadar götüren adam, bütün güzel şeyleri birbiri ardı sıra ve gerekli düzen içinde gördükten sonra, girdiği yolun sonuna ulaşarak, birdenbire eşsiz bir güzellik, güzelliğin özüyle karşı karşıya gelecek....Bu dünyanın güzelliklerinden başlayacaksın, hiç durmadan basamak basamak yüce güzelliğe yükseleceksin, bir güzel bedenden ikisine, ikisinden bütün güzel bedenlere, sonra güzel bedenlerden güzel işlere, güzel işlerden güzel bilgilere, güzel bilgilerden de sonunda bir tek bilgiye varacaksın. Bu bilgi de o tek başına var olan salt güzelliğe varmaktan, asıl güzelin özünü tanımaktan başka bir şey değildir”.

Platon’nun bu anlatısı hakikate sanılarda olduğu gibi birdenbire ulaşamayacağımızı, İnsanın bir gelişme ve erginlenme süreci içinde olduğunu ve yaşamasının her aşamasında, o aşamanın bilgisi uyarınca mutlu olabileceğini söyler. Platon’un bu görüşü, ağırlıklı olarak yaşamayı akla dayandırmaktadır. Aynı çizgide Aristoteles’i, Stoa Felsefesinin değişik okullarını ve Plotinus Felsefesini görürüz. Antikçağ’daki bu akılcı (rasyonalist) anlayış, tarihsel gelişim içerisinde Kıta Avrupası Felsefesi olarak biçimlenecektir.

Antikçağ’da hazza ya da mutluluğa ulaşmak için bireyin özgür eyleminden söz edilmez; özgürlük sorun edilmez. Özgür eylem, Antikçağ ahlak anlayışlarının sorunsalı içerisinde yer almaz. Orada daha çok, belirli bir bilgiye ulaşma, iradeyi (istenci) bu bilgiye göre yönlendirme ve buna göre bir amaca ulaşma vardır. Örneğin; Platon’un mağara benzetmesinde zincirlerini kıran kişi özgürlükten söz etmez. Özgürlük kavramı, irade kavramının içinde erimiş olarak karşımıza çıkar.

Özgürlük kavramına, Antikçağ sonrasında ortaya çıkan ve Avrupa yaşama anlayışına bin yıldan fazla egemen olan Hristiyan Ortaçağı’nda rastlanmaz. Özgürlük, İnsan yaşamında, Rönesans ile keşfedilmeye başlanır.

6.2.1.2. Rönesans’ta Özgürlük Anlayışı

Kelime anlamıyla “yeniden doğuş” olan Rönesans, bir yandan Ortaçağ’ın Batı düşün dünyasının, özellikle Katolik Kilise egemenliğindeki din eksenli dünyayı anlamlandırma ve yaşama anlayışını aşmasını ifade ederken, diğer yandan Doğu’daki Antik Yunan eserlerinin Süryanice ve Arapça çevirilerinin değişik şekillerde Batı tarafından ele geçirilmesi sonucu öğrenilmesi ve dolayısıyla Antik Yunan ideallerine

dönüşü temsil etmesi açısından, bir yeniden doğmadır.

Mutlakçı ve dogmatik bakış açısından uzaklaşarak pozitif bilimlere yaklaşan Rönesans'ın getirdiği bu yeni anlayış, Cusanus, Telesius, Kopernikus, Bruno, Brahe, Galileo, Kepler gibi bilim İnsanlarının evreni 'dünyamerkezcilik'ten çıkartan düşüncelerinin benimsenmesine ön ayak olmuştu. Bu düşünceler, 'dünyadaki yaşamı üstün kılan' anlayışı sarsarak bir yandan -Tanrı'nın bir uzantısı olarak algılanmak zorunda olmayan- İnsanın özgür iradesini yüceltirken, bir yandan da özgür iradede kaynaklı sorumluluk yükünü bireye yüklüyordu. Tüm bunlar, "dinden bağımsız bir kültür kurmak, İnsan ve dünya ile ilgili bir felsefe yaratmak ve kültür bilimlerinin doğal bir sistemini temellendirmek" isteyen bir Hümanizm anlayışını ortaya çıkardı (Gökberk, 2012).

Bu dönemde, özellikle Ortaçağ'da egemen olan Skolastik düşüncenin temellendirildiği Aristoteles yorumlarının, eserlerin Antik Yunanca aslından çevrilmesi ile beraber, hatalı olduğu anlaşılmaya başlandı ve dolayısıyla yeni bir Antik Çağ okuması başladı. Bu anlamda bakıldığında, Ortaçağ ile Rönesans bakış açısından iki farklı Aristoteles ve Antik Çağ yorumu görmek mümkündür. Bu elbette ki, içinde bulunulan dönemin genel olarak dünyayı dine dayanarak yaşama ve felsefeyi de bu yaşamayı temellendirme için kullanma yaklaşımından kaynaklıdır.

"Ortaçağ'da Tanrı istemiştir; bundan dolayı birey 'Ben neyim? Ne olacağım?' diye sormaz; içinde bulunduğu durum, zaten bu soruların hazır olan yanıtıdır...Rönesans'ta artık İnsan büyük bir organizmanın bir organı değildir, ağırlık merkezi de yasası da kendisinde olan özgür bir 'küçük dünya (mikrokosmos)', kendine göre özelliği ile bir bireydir (individuum)'" (Gökberk, 2012). Dolayısıyla, özünün Tanrı tarafından belirlenmiş olması anlayışından uzaklaşan birey, kendi İnsan özünü aramaya başladı. Bunun için 'Ben Neyim?' ve 'Nasıl Yaşamalıyım' gibi sorular ile yeni bir yaşama anlayışı ve bir anlamda hayatı yeniden keşfetme sürecine girdi. Burası Hümanizmanın doğduğu yerdir.

Rönesans'ın önemli düşünürlerinden biri olan ve *Denemeler* adlı eseri ile bu yeni yaşama arayışına pratik bir kılavuz sunan Montaigne, İnsan yaşamasının her boyutundaki 'gerçek bilgi'nin ne olduğunun yeniden düşünülmesini sağladı. Bunun yanında, Montaigne, bir monistti ve zihin-beden ikiliğine inanmıyordu. Dolayısıyla, İnsanın duyu deneyimlerini önemsemiş ve bir anlamda beden eğitimi ve sporun İnsan

yaşamına katkısını anlamaya kapı açmıştı.

Montaigne'in İnsan yaşamasının birçok boyutuna dair öne sürdüğü fikirler, aslında öncelikle kendindeki bireyi ortaya çıkarmak için gösterdiği çabaydı: "O, kendi beninde 'İnsanı' bulmak ister; kendinde aradığı, İnsan doğasının kendisidir; O'na göre sonsuz doğa, her İnsanda kendini ayrı bir biçimde gösterir" (Gökberk, 2012). Montaigne, "Ben ne isem, ne haldeysem, eylemlerim de ona göre, ona yaraşır olur" (Montaigne, 2012) ifadesi ile Hümanizmanın temelini oluşturan kendini belirleme özerkliği ve özgürlüğü olan İnsana işaret ediyordu. Belirlenmiş bir öze ve yaşama sahip olma lüksünden arınan Rönesans İnsanı, kendi yaşamını belirleme iradesi ve sorumluluğu ile yüz yüze kaldı. Bunun için de, öncelikli olarak İnsanın kendini tanıması gerekiyordu: "Pilinius'un dediği gibi, herkes, kendine bir derstir; yeter ki İnsan kendi kendini yakından değerlendirmesini bilsin...Benim işim, mesleğim yaşamaktır. Bana yaşantımı hissettiğim, gördüğüm ve yaşadığım gibi ifade etmemi yasaklayanlar, mimara da desinler ki, sen binalardan kendince değil başkasına göre, kendi bilginle değil, başkasının bilgisiyle söz edeceksin...Ben, kendimi olduğum gibi gösteriyorum...Ben yaptıklarımı değil, kendimi, özvarlığımı ifade ediyorum...Sadece Sokrates tanrısının buyruğuna uyup kendini sahiden tanımayı ve küçük görmeyi bildiği için Bilge unvanı almaya hak kazanmıştır." (Montaigne, 2012) Montaigne, birey olmanın ilkin kendini tanımak ve sınırlarını bilmekten geçtiğini biliyordu, bu aynı zamanda İnsanın kendini geliştirmesi ve erginleştirmesi; özgün varlığını ortaya koyması için de bir olanaktı. "Montaigne, doğanın her İnsana belli ve değişmez bir karakter verdiğini, eğitimin bu karaktere, belli bir öz ya da modeli temel alarak Skolastik yöntemlerle şekil vermek yerine, onun özgünlüğünü ve yaratıcılığını açığa çıkarması gerektiğini öne sürmüştür" (Cevizci, 2013). Bununla beraber, "İnsan bilgeliğe kavuşsa, her şeye yaşamına faydalı ve gerekli olduğu kadarıyla değer verir" diyerek, İnsanın kendini tanıması ve bilmesinin aynı zamanda 'seçim' yapma yetkinliğini de doğuracağını ifade etmiştir (Montaigne, 2012).

Sonuç olarak, Montaigne'nin bu yeni yaşama arayışındaki kılavuzluğunda da izlendiği üzere Rönesans, bireyin özerkliğini ve özgürlüğünü kazanmaya başladığı ve bunun için de kendine dayandığı bir dönemin başlangıcıdır.

6.2.1.3. 17 yy.dan Günümüze Özgürlük Anlayışları

Felsefe Tarihi sürecinde Etik, Devlet, Estetik ve hatta Eğitim sorunsalı üzerinde duran filozoflar doğrudan, dolaylı Özgürlük sorununu da ele almışlardır. XX.yy ortalarında Felsefenin gündemine giren Spor konusunda da önemli bir sorun ile karşılaşıldı: *Spor yapan İnsan özgür müdür?* Katı kuralları bulunan Spor adlı Oyun'u oynayanlar birer automat mıdır, yoksa autonom ya da özgür olma olanakları var mıdır? Eğer dünyamızda az sayıda İnsan spor yapıyor olsaydı bu soru fazla önemsenmeyebilirdi. Ne var ki, araştırmalar Sporun İnsan için vaz geçilemez olduğunu, bu nedenle sporun bir temel hak sayılması gerektiğini nedenleriyle ortaya koydular. XX.yy Herkes için Spor'un yüzyılı oldu. Herkes spor yapmalıydı, çünkü herkesin spora vazgeçilemez bir ihtiyacı vardı, herkesin varlık yapısı gereği en az bir sporu değişik derecelerde yapmaya yatkınlığı bulunuyordu. Bu nedenle Spor, herkes için kaçınılmaz bir ihtiyaçtı. Bu ihtiyaç çağdaş İnsanın çevreden beslenmeye, özgün zamandan eğlenmeye, sağlıktan yaşama bağlılığına dek pek çok alanda kimi zaman öne çıkarak, kimi zaman da örtük etkili olmaktaydı. Bu nedenle, Türkiye'de henüz pek tanınmayan bir düşünürün, Bernard Suits'in Oyun ve Spor Teorisi bağlamında Özgürlük sorununu ne ölçüde ele aldığını irdeleme gereğini duydum. Bu hem söz konusu düşünürü daha iyi anlayabilmek, anlatabilmek ve hem de Sporda Özgürlük sorunsalına olabildiğince değinmek bakımından önemliydi.

Çalışmam başlı başına özgürlük sorunuyla ilgili olmadığı için, Felsefe Tarihi sürecindeki büyük dönemlerin belirgin Özgürlük Anlayışlarını ve onların özelliklerini ele almakla yetindim. Bu bağlamda ilkin bin yıldan fazla süren Antikçağ'daki Özgürlük anlayışına değindim. Bu çağda Özgürlük kavramı başlı başına ele alınmaz, fakat, örneğin Kynik ve onun uzantısı olan Stoa Felsefesinde ağırlıklı olarak ortaya çıktığı görülen Bağımsızlık kavramı kullanılır. Öte yandan, bu dönemde, günümüze değin değişik biçimlerde sürüp gelecek olan iki büyük yorum yolu ortaya çıkar. Daha sonra bu iki yol günümüzde bile Kıta Avrupası Felsefesi ve Angloamerikan ya da Ada Felsefeleri olarak anılacaktır.

Her ikisinde de İnsanın en önemli sorunu olan Bilgi'nin ele alınışı belirleyicidir. Kıta Avrupası felsefesinde, bilginin akılcı yanı ağırlıklı olarak işlenirken, Ada felsefesinde bilginin faydaya dönük yanı önemsenmekteydi. Bu anlayışlar ortaya koyulan Ahlak görüşlerini ve yaşama biçimlerini ve dolayısıyla Özgürlük tanımlarını

da belirliyordu.

Bu iki gelişme yolunda bütün düşünürlerin özgürlükle ilgili görüşlerine başvurmak yerine, belirleyici özelliği bulunan birkaç filozofun görüşünü başlıca yanlarıyla ele aldım. Bunlar, Kıta Avrupası Felsefesinde, Alman İdealist Felsefesinden Fichte ve Schelling ile daha çağdaş olan Fromm; Analitik Felsefede ya da Ada Felsefesinde ise Mill oldu. Böylece birbirleriyle ilişkileri bulunmasına karşın önemli ayrılıklar da gösteren özgürlükle ilgili düşünceleri özetleme olanağı bulmuş oldum. Özgürlük konusundaki bu bakış açısından Bernard Suits'i ele almak daha aydınlatıcı oldu.

6.2.1.3.1. Kıta Avrupası Felsefe Anlayışında Özgürlük

Kıta Avrupası Felsefesi Antik Çağ'dan başlayan bir çizgide gelişerek 19. – 20. yy. Avrupası içerisindeki bir dizi Filozofun ortak görüşleri ile olgun biçimini bulur. Bu gelenek içinde yer alan Filozoflar, ilkin ve önemle varlık sorunu ile işe başlar ve oradan Etik, Estetik, Epistemolojik, Politik vd. sorunlara yönelirler. Bu çizgide, Tarihlik önemli bir sorun alanı olarak karşımıza çıkar.

West'in deyişiyle; "Kıta Avrupası Felsefesi filozofları; varoluşun özü, hayatın anlamı, neyin doğru ve neyin yanlış olduğu, sanatın ve güzelliğin anlamı gibi, felsefenin en önemli öğeleri olarak gördükleri varoluşsal, ahlaki ve estetik sorularla ilgilenirler" (West, 2008).

Burada, Kıta Avrupası Felsefesini derinden etkileyen ve Kant'ı temel alan Alman İdealist felsefesinin önemli isimlerinden Fichte, Schelling ve çağımız düşünürlerinden Fromm'un özgürlük anlayışlarına değineceğiz.

Kant sonrası Alman İdealist Felsefesi'nin önemli temsilcilerinden olan Fichte'nin Felsefe Tarihi sürecindeki en belirgin katkısı, yeni bir bilim öğretisi, ya da diğer bir ifadeyle bilgi biliminin temellerini kurmaya çalıştığı ve temelini Kant'ın felsefesinden alan kendi özgün sistemidir (Wissenschaftslehre=Doctrine of Scientific Knowledge). "Fichte'te bilim öğretisi, ahlak felsefesine, daha doğru bir ifadeyle ahlak felsefesine dair bir varlık felsefesine dönüşür" (Topakkaya, 2011).

Fichte'nin ahlak felsefesinin temelini, 'Ben' anlayışı ve varoluşunu sorgulayan *İnsanın Belirlenmesi* oluşturur. Fichte'de *Ben*, kendi üzerine düşünen (özrefleksiyonda bulunan), eylemiyle kendini var eden bilinçli bir varlıktır. Bununla beraber,

“Fichte’nin temel aldığı bilinç (ben), tümel bir kavramdır; yani, ‘sen’ ya da ‘ben’in bilinci değil, ‘genel olarak bilinç’tir” (Gökberk,2012).

İnsanın özünün ahlaki olduğunu ileri süren Fichte’ye göre, bu özü oluştursan İnsanın eylemidir. O’nun felsefesinin temelinde eylem (praxis) vardır. Dolayısıyla, “otonom olan ve kendi kendini gerçekleştiren bizzat Ben’in kendisidir. Böyle bir ben de salt Ben’in kendisidir. Bu da formalizm ve görev idesinin temelini oluşturan bir kavramdır. Bu açıdan bakıldığında Kant ile Fichte’nin görüşlerinin birbiriyle örtüştüğü görülür. Her iki filozof da Utilitarizm’e ve İnsanın olgu ve tesadüflere göre hareket ettiğini iddia eden Empirist Etik anlayışına karşıdır” (Topakkaya, 2011).

O halde, Fichte’ye göre, İnsan ancak eylemiyle kendini var eder ve dünyaya da eylemiyle hizmet eder. Bu ‘bilinçli’ var oluş, hem tek tek İnsanlar hem de içinde yaşadıkları toplum ve dünya için bir tasarımı da beraberinde getirir. Bu bağlamda, Fichte’de ‘çalışma’ kavramının önemini ortaya koymak gerekir. *İnsanın Belirlenimi* adlı eserinde Fichte bunu şöyle ifade eder: “İnsanlık doğadan çıkıp onu aşarak kültür ve tarihe ulaşmış ve İnsan ruhunun bir icadı olan çalışma (arbeit⁸⁷) sayesinde yeryüzünde bir cennet meydana getirmiştir. Çalışmak bir yük değildir, çünkü İnsan fıtratı gereği yük taşımak için yaratılmış bir varlık değildir. Ebedi barışa ulaşmak için çalışmaktan başka yol yoktur” (Fichte SW II, Kaynak: Topakkaya, 2011). Fichte’de bu kavram, hem İnsanın kendi öz varlığını ortaya koyabilmesi, hem de içinde bulunduğu topluma hizmet edebilmesi açısından önemlidir. “Fichte’nin Kant’tan ayrıldığı nokta; cemaat (Gemeinschaft) ya da topluluk kavramıdır. İnsan gerçek anlamda salt istemenin (reiner Wille) ne olduğunu ancak ve ancak bir toplumda tecrübe edebilir. Birlikte yaşanan İnsanlar doğada olduğu gibi sadece bize direnç gösteren ve aşılacak zorunda olan varlıklar değildir, aksine onlar aynı yolda yürüyen yol arkadaşları ve ahlaki anlamda yükselmemiz için bize yardımcı olan hemcinslerimizdir...Genel anlamda İnsani sorumluluk, meslekle ve içinde bulunulan sınıfla ilgili sorumluluklar ve ailevi sorumluluklar bunların belli başlı olanlarıdır. Her birey diğer bir bireyin ahlaki sorumluluklarını yerine getirmesine yardımcı olarak bir birey haline gelir. Böyle bir birey karşısındaki *Sen* yardımıyla kendini gerçekleştirmiş ve tamamlamış olur” (Topakkaya, 2011).

⁸⁷Almanca ‘Arbeit’ kelimesi temelde para kazanmak için çalışma anlamına gelse de bir şey için emek verme anlamında da kullanılır.

Bireyin kendini gerçekleştirebilmesi ya da böyle bir olanağı kendinde bulabilmesi için kendini özgür olarak kabul etmesi gerekir. Bu bize Kant'ın özgürlük postülatını anımsatır. Kant, özgürlüğün var ya da yok olduğunu tartışmamış, İnsanın ahlaki bir özne olarak iradeye (istence) dayalı eyleyebilmesi için özgürlüğün bir önkoşul olarak varsayılması gerektiğini öne sürmüştür. O şöyle ifade eder: “Aklın saf pratik kullanımı ahlak yasalarının düsturlarına dayanır. Ne var ki bunların tümü, ancak özgürlük sayesinde mümkün olduğu ölçüde dünyada mümkün en yüksek iyi fikrine: ahlaka götürür; diğer taraftan bu düsturlar, sadece ilkinde göre taksim edildiği kadarıyla insan özgürlüğüne değil, fakat aynı zamanda ayrıca doğaya da dayanan şeye götürür, ki bu en büyük mutluluktur” (Kant, 1781)

Öte yandan, doğanın determinist bir yapısı olduğunu kabul eden Fichte'ye göre, doğanın bir parçası olan ‘bilinçli’ varlık olarak İnsan, özgürdür. Bu noktada, Fichte'ye göre İnsan, bir ahlaki özne diğer bir deyişle eylemleriyle ahlaki özünü gerçekleştiren bir özne olarak belirir. Bu hem tekil hem de tümel Ben için geçerli bir iddiadır. “Dolayısıyla, aşkın (transandantal) niteliği bulunan bu Ben, tek tek bütün öznelere, İnsanlara dağılmış bulunmaktadır. Her birey, kendi bilincine, aynı zamanda tümel bilince de sahip olmaktadır” (Gökberk, 2012). Bu da, İnsanın varoluşunu sorgulamayı ve anlamayı getirir. Fichte'ye göre “en yüksek anlama, İnsanın kendi özünü ve görünen gerçekliği anlamasıdır. Bu özgürlük sayesinde olur. Görünenler içinde yaşamın gelişimini anlamak da yine özgürlükle mümkündür” (SW IX, 420 Kaynak: Topakkaya 2011)”

Fichte'de Ben, kendi kendini belirleyen; kendi kendine egemen olan ‘autonom’ bir varlıktır. Burada, ‘bilinçli’ eyleyen bir varlık olarak İnsan için ‘özrefleksiyon’ kavramının önemi ortaya çıkar. “Özrefleksiyonla ilk kez bilinç düzeyine çıkan özgürlük...sadece doğadan bir özgürleşme değil, aynı zamanda her şeyden bir özgürleşmedir...Ben bu özgürlüğü bir şey olarak dışarda, yani Ben-olmayanda bulmaktadır...Özrefleksiyonla kendi özsel gücüne kavuşmaktadır” (Topakkaya, 2012). Peki bahsedilen ‘içsel’ özgürlük, Fromm'un deyişiyle ‘olumlu özgürlük’ mü yoksa ‘dışsal’ özgürlük, yine Fromm'un deyişiyle ‘olumsuz özgürlük’ müdür?

Fichte, İnsanın özünün ahlaki olduğunu ifade ettiği zaman, bireyin özrefleksiyonla özgürlüğünü kavrayarak, eylemiyle ahlaki özünü gerçekleştirmesini, yaşamının amacı

olarak ortaya koyar. Bu bağlamda, kısaca O'nun 'yasa' ve 'devlet' kavramlarına ne anlam yüklediğini dile getirmek gerekir. "Fichte'ye göre, devlet yasası ve hukuk kuralları ahlakın en alt basamağıdır. Bu nedenle, Fichte yasaya bağlanmakla değil, içsel olarak uygun ya da doğru davranmakla ahlaki olunmasını hedefleyen bir eğitimden söz eder. Dolayısıyla, devletin amacını, vatandaşlarının İnsanlığa yaraşır bir hayat yaşamasını sağlamak olarak ifade eder" (Gökberk, 2012).

İnsanın 'autonom' bir varlık olarak, eylemiyle kendi özgürlüğünü gerçekleştirmesi gerektiğini iddia eden Fichte, Ben'in 'içsel' olarak 'iyi' ve 'doğru' davranmasının önemini, yani bu tür bir ahlaksallığın değerini vurgular: "Sadece kendi kendisini belirleyen isteme ya da diğer bir ifadeyle sadece iyi isteme ahlaksallığının temeli olabilir....Bu aynı zamanda ahlaksallığın formel prensibidir ve bu ilkenin doğal sonucu da her türlü dışsal baskının olumsuzlandığı ya da kabul edilmediği mutlak otonomidir. İyi isteme eğiliminin karşısında doğal güdüler vardır. Bu tür güdülerin amacı da özgürlük olmayıp, haz ve lezzettir" (Topakkaya, 2011). Bu bağlamda Fichte'ye göre, İnsan gelip-geçici hazlara yönelerek kendi ahlaki özünü gerçekleştiremez. Bundan dolayı, bunları aşmalı; hem tekil bir birey olarak kendisi için hem de içinde yaşadığı toplum ve Dünya için iyiyi istemelidir. Burada, Fichte'nin İnsanın autonom bir birey olarak özgürlüğüne erişmesi sürecindeki aşamaları hatırlamakta fayda vardır: "İnsan, kendisine birtakım aşamalardan geçerek ulaşır. Birinci Aşama: Bu en alt basamaktır ve İnsanın davranışlarını, daha çok doğal istekleri yönetir. Burada İnsan, hazza yöneliktir ve çevresinden gelen uyarılar, rastlantısal etkiler ile hareket eder. İkinci Aşama: Bireyin eylemlerini burada, egemen olma güdüsü yönlendirir. Üçüncü Aşama: Egemen olma isteği erir ve özgürlük iradesi (istenci) ortaya çıkar. Bu özgürlük, en yüksek noktasına birey başkasına zarar vereceğini gördüğü yerde kendi özgürlüğünü sınırlayarak ulaşır. Böylece, özgürlük bir ödev olarak ortaya çıkar" (Gökberk, 2012).

Schelling'te, Fichte'ye kıyasla belirgin bir ereklilik/amaçlılık anlayışı ortaya çıkar ve bu anlayış temelini evreni İnsan için yaratmış olan Tanrı'da bulur. "Schelling, Kant ve Fichte'nin teleoloji kavramı karşısındaki duraksamalarını aşip yalnız organik doğayı değil, *bütün doğayı teleolojik bir yapı* olarak anlar. O'na göre, bütün bir doğa, *bilinçsiz bir zekanın* bir yaratmasıdır; bu yaratıcı zekanın kendisi de gelişir ve gelişirken her birinde doğanın türlü yaratmalarının şekil kazandıkları *çeşitli*

basamaklardan geçer. Bu sürecin en yüksek basamağı, yani en son durağı, *bilinçli bir zeka taşıyan İnsandır*” (Gökberk, 2012).

Dolayısıyla, Schelling’e göre doğa bir teleolojik yapıdır. Bu yapı, organik ve anorganik doğa anlayışıyla ikiye bölünmez; tüm canlı ve cansız varlıkları bir ‘hayat ilkesi’ ile birbirine bağlar. “Schelling’e göre, doğa bir “birlik” olduğundan, bunun karşı ögesi olan “bölünme” yine doğanın kendisinden çıkmış olabilir; bu karşı öge yaratıcılığının hemen başında, doğanın kendisinden çıkmış olabilir ve bu “ikilik (kutupluluk)”, bundan böyle evreni şekillendiren bir ilke olmuştur. Doğanın neresine bakarsak, bu “kutuplu oluşu” buluruz. Her şey, bu gerginlikten, karşıt kuvvetlerin birlikte çalışıp aralarında bir *dengeye* varmalarından gelir. O halde, özne ile nesne arasındaki bu karşıtlık, her tür varlığın dünyasında da vardır” (Gökberk, 2012).

Schelling de Fichte gibi felsefeyi bir tür bilim olarak görmüş, belki de bilimlerin üstünde bir meta-bilim olarak görmüştür; çünkü O, filozofun ve dolayısıyla felsefenin doğayı kavramada en üst düzeyde işlev gördüğünü ileri sürer: “Felsefenin ereği, yalnızca salt düşünme yoluyla varılabilen gerçek bir bilgidir. Onun nesnesi, doğallıkla olumlu bir şeydir, salt düşünmeden fazla olan bir şey; bu amaca giden yola erişmeyi İnsan kendi anlama yetisiyle bulmalıdır. Doğanın büyük kitabı onun önüne açılmıştır; o, bu kitabı yalnızca kendi anlama yetisinin yardımıyla okuyabilir ve anlayabilir; bu amaca giden yol ona verilmez, o onu bizzat yapmalıdır...Felsefe, en yüksek bilgeliğe, dünyanın gizine ulaşma çabasıdır” (Schelling, 1989 Kaynak: Soykan, 2016).

Buna karşın, Schelling için yaşamı anlamlandırma ya da anlamlandırma sadece felsefe ile mümkün değildir. O’na göre, sanat da böyle bir işlev görür. O’nun Ben anlayışı hem Etik hem Estetik bir yön taşır. “Fichte, “ben”de yani *bilinçte*, teorik (bilen) ve pratik (eyleyen) iki yön bulmuştu. Schelling, buna üçüncüyü ekler: *estetik bilinç*. Özneyi çıkış noktası olarak aldığımızda, onun doğayı nasıl tasarımıladığını anlamaya çalışmak gerekir. Schelling’e göre, *tasarımlar*, ya nesnenin yansılar (kopyaları) ya da örnekleridir. *Bilmede*, nesnelerin yansılarını ediniz; *eylemede*, bilinç kendi örneğine göre nesneye müdahale eder; bilmede edilgin, ama eylemede etkin ve özgürdür. İlkinde nesneye yönelir; ikincisinde nesneyi kendimize yöneltiriz. Bunların temelinde, yaratıcı etkinlik vardır. Yalnız, doğadaki yaratıcı etkinlik, ne bilgiye ne de eyleme karşılıktır; olsa olsa sanatçının yaratmasına karşılıktır. Doğa, nesnelerin reel dünyasını oluşturur; sanat da, ideal bir dünya yaratır.

Doğa, yalnız bir organizma değil; aynı zamanda bir *sanat eseridir*. O’na göre, ancak sanat bilincinde varlığın *özüne* varılabilir; sanatçı ve filozof (doğuştan filozof olan doğuştan sanatçıdır da) asıl gerçeği yeniden bilen, *yeniden yaratan* kimselerdir (Buradaki durum, Platon’daki ideaları anımsama ile aynıdır)” (Gökberk, 2012).

Schelling, özgürlük ile zorunluluğun hem çelişik hem de özdeşik olduğunu öne sürer. “Ben’in özü özgürlüktür. Yalnızca bu güç, kendisini özgürce doğrudan doğruya Ben olarak var eder. Ben bir kavram değildir. O, ancak zihinsel kavramada kendisini belli eder. Bu da filozofun kavramasıdır” (Soykan, 2016).

Schelling, özgürlüğü şöyle belirler: “Tüm doğanın duyumda, zekada, sonunda istençte kendini aydınlattığı son yükseltici edimin özgürlükte bulunduğu öne sürüldü –En son ve en yüksek mercide istemeden başka asla hiçbir varlık yoktur. İsteme ilk-varlıktır ve bunun tüm yüklemeleri yalnız bunun üstüne oturur: Temelsizlik, ebedilik, zamandan bağımsızlık, kendini onama. Tüm felsefe, yalnızca bu en yüksek deymi bulmaya çabalar...Özgürlük iyi ile kötünün bir yetisi olmakla gerçek ve canlı kavramdır” (Schelling, 1809 Kaynak: Soykan 2016).

Schelling’in kutupluluk anlayışı, ahlaki bir özne olan İnsan için ‘iyi’ ya da ‘kötü’ eylemde bulunma olanağını da beraberinde getirir. Bunun temelinde özgürlük vardır. O’na göre; “özgür eylem, doğrudan doğruya İnsanın zihinselliğinden çıkar. Ama o zorunlu olarak belirli bir eylemdir, örneğin gelecek olanı göstermek için iyi veya kötü bir eylem...Akıllı varlık, buna göre kesinlikle mutlaka özgür ve mutlak eylemde bulunursa, o kesinlikte yalnızca kendisinin kendi iç doğasına göre eylemde bulunabilir veya eylem onun içinden yalnızca özdeşlik yasasına göre ve mutlak zorunlulukla çıkabilir ki bu zorunluluk yalnızca mutlak özgürlüktür de; çünkü, yalnızca kendi özünün yasalarına göre eyleyen ve başka hiçbir şeyce ne kendi içinde ne dışından belirlenmemiş olan şey özgürdür” (Schelling, 1809 Kaynak: Soykan, 2016)

Schelling’e göre, İnsanın özgürlüğü içsel bir zorunluluktur. İnsan, iyiyi de kötüyü de seçebiliyor olsa da, kötüyü seçtiğinde kendi İnsani özünü araçlaştırır; iyiyi seçtiğinde kendi İnsani özünü amaçlaştırır. Schelling’e göre, “tarihteki ilerlemeyi, İnsanın özgürlüğünden *daha yüksek* olan bir şeyin sağlaması gerekir. Bu da özgürlükten başka bir şeydir; bir çeşit zorunluluktur; bilinçli değil de bilinçsiz bir yaratmadır. Tarihteki ilerlemenin amacı, Schelling’e göre ahlaki bir dünya düzenini gerçekleştirmektir. Ancak, İnsanlığı bu düzene doğru götüren İnsanın özgür eylemleri

olmayıp bunların içinde etkiyen *yüksek bir bağlantıdır*. Bu da bir “Tanrısal öngörü”, bir “kader” olarak İnsanlığın gidişini belirler; İnsanın özgür kararlarının üstünde kalarak “olması gereken”i zorunlulukla oluşturur. Tarihi yürüten, İnsanın özgür eylemleri değil; İnsanda bilinçsizce etkiyen “daha büyük bir şey”dir (Gökberk, 2012).

Schelling’e göre, bir anlamda doğa kendini filozofa ve sanatçıya açılar. Bu ikisi birbirinden ayrılamaz çünkü bir filozof aynı zamanda ‘gerçekliği yeniden yarattığı için’ bir sanatçıdır da. Ancak burada, olmayan bir gerçeği yaratmaktan değil; hakikati başka bir şekilde açıklamaktan ve ortaya koymaktan söz edilir. Schelling’e göre; “sanat, doğanın üstüne yükselir. Sanat, doğanın bir anlık durumunu zamanın dışına çıkararak; onu zamansız olarak saptamış, doğayı *salt varlığında* kavramış olur. Sanat, doğanın hiçbir zaman olamadığı bir şeydir: *İdeaların gerçek tasviridir*. Böylece Schelling’te Estetik, sistemin yalnız bir parçası olmaktan çıkıp, *bütün felsefenin* en yüksek ve son basamağı olmaktadır. Çünkü filozofun aradığı, elde etmek istediği de gerçeğin asılları olan idealardır. Bunlara da sanatla varıldığına göre, sanat, felsefenin başlıca ereği, tek aleti (organonu) olmuş oluyor” (Gökberk, 2012).

Kıta Avrupası özgürlük anlayışını çeşitli boyutlarıyla ele almak için, bu geleneğin yakın zamanlı temsilcilerinden Fromm’un özgürlük kavramı üzerine yaptığı çalışmalara da değinmekte fayda vardır. Fromm, toplumsal bir varlık olan İnsandaki ‘özgürlük’ kavramını çözümlerken, dünya tarihinin birey, toplum ve doğa ilişkisini ve bu ilişkinin dönüşümlerinin İnsan üzerindeki etkilerini ele alır. Bu bağlamda, tarihsel süreç içinde İnsanın öncelikle kendini bir toplumun bir parçası olarak algıladığı ve öyle tanıdığı ve henüz ‘birey’ kavramının olmadığı bir dönemden yani Ortaçağ’dan; ‘birey’ kavramının ilk olarak belirlediği Rönesans ve giderek daha sonra Reform dönemine geçildiğini ifade eder. Bunun yanında, birey kavramının ilk olarak belirmesinin ardından gelen sosyal, ekonomik ve politik gelişmeler İnsanın psikolojik olarak kendini toplumdan farklı olarak algılaması ve ‘özgürlük’ ile nasıl baş edeceğini bilememesi sonucunda çeşitli kaçınma mekanizmalarına başvurduğunu dile getirir. Fromm, tarihsel süreç içerisinde incelediği İnsanın özgürlüğünü iki yönü ile ele alır: Olumsuz Özgürlük ve Olumlu Özgürlük. Bu noktada, öncelikli olarak Fromm’un tarihsel süreçleri İnsanın ‘birey’ olarak ortaya çıkışı ve dolayısıyla ‘özgürlük’ algısı ve anlayışı üzerinden açıklayıp, ardından da Fromm’un olumsuz ve olumlu özgürlük kavram belirlemeleri ortaya konulacaktır.

Fromm, Ortaçağ'daki kişilerin öncelikle Katolik Kilise'nin baskın olduğu dönemde, bir toplumun parçası olarak herhangi bir 'bireylik' duygusuyla karşılaşmadığını ancak dinin Luther ve Calvin tarafından ortaya atılan ve toplum tarafından benimsenen yorumların sonucunda farklı algılandığını dile getirir. Buna göre, 'Tanrı ile İnsan arasına kimse giremez' öğretisinin yaygınlaştığı bu dönemde, İnsanlar özgürlüğü hissetmiş ancak 'özgür' olma hissi onları çaresiz ve güvensiz hissettirmiş, bundan dolayı da özgürlüklerini kendilerinde yaşamak yerine, kendilerinden üstün gördükleri bir güce (Tanrı, devlet, lider vb.) devretmişlerdir. Bu ortaya atılan görüşlere göre, "kişi güçsüzlüğünü ve yapısındaki kötülüğü kabul ederse, bütün hayatını günahlarının kefareti olarak görürse, kendini aşağılarsa...bütünüyle boyun eğerek Tanrının sevgisine layık olabilirdi" (Fromm, 2010, s.93). Fromm, kişinin 'kendi dışına çıkması' olarak ifade edebileceğimiz bu durumun sonucunda İnsanın belirli tür kişilik özellikleri kazandığını ifade eder. Buna göre kişi, "çalışma zorlanımı, tutumluluk tutkusu, kendi dışında amaçlar için hayatını kullanmaya hazır olma, çilecilik ve zorlayıcı görev duygusu" sayesinde çağdaş topluma hizmet edecek uygunluğa erişmiştir. Çağdaş toplum ise, kapitalist yapının gerektirdiği üretim sistemi ise, bireyleri daha çok yalnızlaşmaya ve yabancılaşmaya itmiştir. O'na göre; "Toplumsal süreç, bireyin yaşama biçimini, yani başkalarıyla ve çalışmayla ilişkisini belirleyerek, kişilik yapısını biçimlendirir; yeni ideolojiler –dinsel, felsefi, politik- bu yeni kişilik yapısıdır ve ona seslenir. Daha sonra yeni kişilik özellikleri ekonomik gelişmede önemli unsurlar olup toplumsal süreci etkiler; başlangıçta yeni ekonomik gelişmeyi destekleyici üretici güçlere dönüşürler" (Fromm, 2010).

Fromm, İnsanın psikolojik analizinde Freud'un görüşünü temel alsa da, bu görüşün bazı noktalarda eksik kaldığını dile getirir. Fromm, İnsanı, Freud'un dile getirdiği gibi, "bir bütün olarak, doğanın fizyolojik olarak koşullanmış dürtülerle donattığı kapalı bir sistem" çerçevesinde değil; "dünyayla, başkalarıyla, doğayla ve kendisiyle ilişkisini anlamak" çerçevesinde değerlendirir. Dolayısıyla, O'na göre İnsan, "Freud'un varsaydığı gibi temelde kendine yeterli, ancak içgüdüsel gereksinimleri karşılamak için başkalarına gereksinim duyan bir varlık değil, temelde toplumsal bir varlıktır" (Fromm, 2010)

İnsanın doğa ve toplum ile ilişkisini 'dinamik' olarak adlandıran Fromm, tarihli bir biçimde İnsanı dönüştüren toplumsal süreçlerin yaratımında İnsanın da rol

oynadığından söz eder. Dolayısıyla, İnsan sadece bir toplumsal ürün değil, aynı zamanda toplumu da dönüştürendir. Fromm, İnsanların açlık, susuzluk ve cinsellik gibi temel gereksinimlere sahip olsa da, kişilikleri arasındaki farklılıkları ortaya koyan sevgi ve nefret, iktidar hırsı ve boyun eğme isteği, duyumsal zevk ve korku gibi güdülerin toplumsal sürecin ürünü olduğunu ve İnsanın hem en güzel hem de en çirkin eğilimlerinin verili ve biyolojik bir İnsan yapısının parçası değil, İnsanı yaratan toplumsal sürecin sonucu olduğunu dile getirir. O'na göre, “toplumun bastırıcı işlevinin yanı sıra bir de yaratıcı işlevi vardır” (Fromm, 2010).

Sonuç olarak, hem tarihin İnsanı, hem de İnsanın tarihi yarattığını dile getiren Fromm, İnsanın tarihi yaratma sürecini, “belirli biçimlere bürünen İnsan enerjisinin üretici güçlere dönüşüp toplumsal süreci biçimlendirdiğini” öne sürer (Fromm, 2010). Şimdi, tarihte toplumsal dönüşümleri yaratan Ortaçağ, Rönesans ve Reform, Çağdaş dönemleri belirleyen özellikleri ve bu özelliklerin ortaya çıkardığı ve şekillendirdiği ‘birey’ algısını ve dolayısıyla ‘özgürlük’ kavramını daha yakından inceleyelim.

Fromm, hayvanlar arasında doğumda en çaresiz olanın İnsan olduğunu çünkü İnsanın doğaya uyumunun içgüdüsel belirlenime değil, uyum sürecine bağlı olduğunu ifade eder. O'na göre, “İnsanın biyolojik zayıflığı, İnsanlık kültürünün koşuludur” (Fromm, 2010). Aslında, Fromm, bir İnsanın gelişimini bir toplumun gelişimi ile paralel bir şekilde açıklar. Buna göre, nasıl bir bebek ilk olarak her gereksiniminde anne ve babaya ya da bir bakıcıya ihtiyaç duyarsa, toplumdaki İnsanın gelişimi de, öncelikle doğaya bağımlı olmaktan kurtuluşundan ve bir anlamda doğaya egemen olmaktan geçer. Bebek, büyüdükçe fizyolojik gereksinimlerinin giderilmesi konusunda çevreye olan bağımlılığı azalır, bu yüzden sözü edilen bağımsızlık ‘bağımlı olmama’ durumu şeklinde ifade edilen bir bağımsızlıktır. Fromm bunu *Olumsuz Özgürlük* olarak adlandırılır. Fromm’un ifadesiyle, toplumsal süreç açısından bakıldığında, bu süreç Rönesans ve Reform’a denk gelir. İnsan ‘ayrı bir varlık’ olduğunun bilincine varmaya başlamış, ancak bu onu yalnızlık ve kaygı hissine sokmuştur. Bu durumda, İnsan kaçınma mekanizmalarını farkında olmadan devreye sokar.

Fromm, bunları şöyle sıralar:

1. Otoriterlik

“Kişinin kendi bireyselliğinden vazgeçip, yoksun olduğu güce kavuşmak için

benliğini kendi dışında bir şeye ya da bir kimseye kaynaştırması eğilimidir” (Fromm, 2010).

2. Yıkıcılık

“Kişi kendi dışındaki dünyaya kıyasla kendi güçsüzlük duygusunu dünyayı yıkarak ortadan kaldırabilir. Kuşkusuz, bunda başarılı olursa tek başına kalır, ama bu öyle bir enfes yalnızlıktır ki, kişinin kendi dışındaki nesnelerin aşırı gücü altında ezilmekten kurtulması için son, neredeyse umutsuz çabasıdır” (Fromm, 2010)

3. Robot Uyumu

“Birey kendi olmaktan çıkar; kültürel dizgelerin kendisine sunduğu kişiliği bütünüyle kabullenir ve böylece herkesin tıpatıp eşi, herkesin beklentisine uygun olur. “Ben” ve dünya arasındaki karşıtlık ve onunla birlikte bilinçli yalnızlık ve güçsüzlük korkusu ortadan kalkar” (Fromm, 2010)

Fromm, özgürlüğün ağırlığı altında ezilen ve kendi özgürlüğüne sahip çıkma gücüne erişemeyen bireyin *Otoriterlik, Yıkıcılık ve Robot Uyumu* olarak ifade edilen kaçınma mekanizmalarına boyun eğdiğini dile getirir. Ancak sonuç, “benliğin yitirilmesi”dir. Buna çözümü şöyle dile getirir: “Yalnızlık ve kaygıdan kaçmanın bir yolu boyun eğmedir. Başka bir yol ise, üretici olan ve çözümsüz bir çelişkiye yol açmayan tek yol, İnsanın doğayla kendiliğinden ilişkisidir, bu ilişki bireyselliği yok etmeden bireyi dünyaya bağlar. Başta gelen dışavurumları sevgi ve üretici çalışma olan bu tür bir ilişki, kişiliğin bütünlüğü ve gücünden kaynaklanır, bu yüzden de özün gelişmesindeki sınırlara bağımlıdır” (Fromm, 2010).

O halde, *kendiliğinden* diğer bir deyişle, özgün bir yaşam kurma için, ‘sevgi’ ve ‘üretici çalışma’ benliğin bütünlüğünü korur. Ancak, benliğinin bütünlüğü bozulmamış bir birey özgürce eyler. Bu durum, olumsuz özgürlükten olumlu özgürlüğe geçiştir. Özgür birey, yaşamda seçim yapar ve seçimlerinin sorumluluğunu üstlenir. Özgür birey, özgünlüğünü yaratmış olan ‘kendi’ fikirlerine dayanan eylemleri hayata geçiren bireydir.

Fromm, bireyin yaşamındaki seçimlerin sorumluluğunu almamak için özgürlükten kaçışını otorite ile ilişki bağlamında açıklar. Buna göre, birey dışarıdaki otoriteye boyun eğmediği zaman da içsel otoritenin egemenliği altındadır. Çünkü yaşam boyu edindiği deneyimler ve bilgiler İnsanı, “bilimin ışığı”, “sağduyunun sesi” vb. şekilde İnsanı yönetmeye devam eder. Bu açıdan bakıldığında İnsanın özgürlüğünü

sağlaması ve koruması oldukça güç görünmektedir. Fromm, bunun için bireyin çocukluğundan itibaren özgün varlığını ortaya koyacağı öz-benliğinin gelişiminin önemini vurgulamaktadır. Özgür bireyin benliğine sıkıca sarılması gerektiğini belirten Fromm (2010), ‘robot gibi topluma uyum sağlayan İnsanın duygusal ve zihinsel olarak ölü olacağını’ ifade eder.

Fromm, olumlu özgürlüğün “bütünsel, tümel kişiliğin kendiliğinden etkinliği ile elde edileceğini” dile getirir (Fromm, 2010). Bu etkinlik, bireyin özgün varlığını ortaya koyduğu özgür iradesinin yansımasıdır. Fromm’a göre birey, “kendini bütünüyle dışa vurursa, ancak yaşamının değişik alanları temelde bütünleşirse, kendiliğinden etkinlik mümkün olur” (Fromm, 2010). O’na göre, kendiliğindenliğin en temel ögesi sevgidir. Ancak bunu şöyle dile getirir: “Bu sevgiyle benliğin başka kişide erimesini, bir başka kişiyi sahiplenmeyi değil, başkalarını kendiliğinden onaylamayı, bireyin benliğini koruma temelinde başkalarıyla birleşmesini kastediyorum” (Fromm, 2010).

Genel olarak baktığımızda, Kıta Avrupası Felsefesi’nde şu ortak özellikleri görmekteyiz:

- ✓ Kıta Avrupası filozofları; varoluşun özü, yaşamın anlamı vb. sorularla ilgilenir.
- ✓ Yaşamı anlamak için akla (reason) dayanır. Bu anlamda, İnsan bir bilinç varlığı olarak kendini ve dünyasını yaratandır.
- ✓ Akla dayanan eylem önemlidir. Geçerli ve doğru bir eylem ancak akıl tarafından belirlenir.
- ✓ İnsan, kendini eylemiyle belirler. Bunun için kendini bilmesi (özbilinç) önemlidir.
- ✓ İnsan, aynı zamanda bir ahlak varlığıdır. Ahlak davranışı, bireyin özgür seçimini gerektirir. Bu durum, bireysel özgürlüğün bir yanını oluşturur. Diğer yanı ise, İnsan yapıcı ve yaratıcı bir varlıktır. Özgürlük, bireyin yaratıcı etkinliklerinde ortaya çıkar.
- ✓ Bireyin yaratıcı eylemleri, onu insanlarla, toplumla bütünleştirme özelliğine sahiptir.
- ✓ İnsan, geniş ve uzun vadeli düşünür.
- ✓ Birey, iradesini (istencini) özgürce kullanabilen bir varlıktır.
- ✓ Özgür İnsan bireyi, kararlarının sorumluluğunu taşır.

6.2.1.3.2. Angloamerikan Felsefe Anlayışında Özgürlük

Angloamerikan Felsefe anlayışında özgürlük kavramını incelemek için öncelikli olarak Utilitarist (Yararcı) özgürlük anlayışını referans almak gerekir. Bu anlayış, kökenini Bentham ve Mill'den alır. 19. yy'da İngiltere'de yaşamış olan Mill, öncülleri olan Locke, Berkeley ve Hume gibi empiristlerin yanı sıra içinde bulunduğu dönemin liberal ortamından etkilenmiştir. Ahlak anlayışında, erken yaşlarda babası James Mill ve Jeremy Bentham'dan etkilenerek benimsediği Utilitarizm bakış açısında özgün düzenlemeler yaparak kendi felsefesini geliştirmiş ve özellikle günümüzde Uygulamalı Etik alanında tartışılacak olan düşünceler öne sürmüştür.

“Utilitarizm, ahlaki eylem ve davranışlarda yararın yaşam ilkesi yapılmasıdır. Özellikle Bentham ve Mill'in ahlak ve siyaset felsefesinde ifadesini bulan şu ilke bu görüşü güzel bir şekilde özetlemektedir: “Olabilirdiğince çok İnsanın olabilirdiğince çok mutluluğu” (Akarsu, 1998). Utilitarizm, ahlaki davranış ve eylemin ilkesini ‘yarar’ olarak belirler. Bu anlayışa göre;

- ✓ İyi olan yararlı olandır.
- ✓ İnsan, özü gereği hazzı elde etmek ister; acıdan kaçır.
- ✓ İnsan eylemleri, mutluluğu⁸⁸ ortaya çıkardıkları ölçüde ‘doğru’, mutluluğun tersine yol açtıkları ölçüde ‘doğru değildir’.

✓ Mutluluğu ortaya çıkaran hazlar, hem nicelik hem de nitelik bakımından birbirinden ayrılır. Buna göre; yeme-içme, cinsellik vb. kaynaklı fiziksel hazlar nitelik olarak daha aşağı, sanatsal, entelektüel faaliyetler vb. kaynaklı zihinsel hazlar nitelik olarak daha üstündür.

✓ Ahlaki kararların ‘doğru’ olduğu ya da olmadığı, bu kararlardan kaynaklı eylemlerin sonucuna bakarak değerlendirilir. En fazla İnsanın faydasına olan, doğrudur.

- ✓ Birey, kendi kararlarını alma konusunda autonomdur.
- ✓ Özgür bir birey, ahlaki kararlarının sonuçlarından kaynaklı sorumluluğu alır.
- ✓ Devlet, bireyin eylemlerini, sonuçlarının yarattığı fayda ya da zarar bakımından denetler.

Mill'in *Özgürlük Üzerine* eserinin asıl konusu bireyin özgürlüğüne devlet tarafından ne ölçüde sınırlandırma getirilebileceğinin araştırılması, diğer bir deyişle,

⁸⁸ Utilitaristler, mutluluğu haz bağlamında ele almaktadırlar.

bireyin yaşamına devlet tarafından ne ölçüde müdahale edilebileceğidir.

Birey, eğer akıl sağlığı bozuk değilse ya da tam olarak sağlıklı düşünmesine engel olabilecek bir durumda değilse ve reşitse, herhangi bir eyleminin doğuracağı muhtemel tehlikelere karşı uyarılabilir ancak bu eylemi yapmaktan alıkonamaz. Eğer eyleminin sonuçları, başka İnsanları etkiliyorsa, diğer bir değişle başka İnsanlara zarar veriyorsa o zaman cezalandırılabilir. (Mill, 1959).

“Mill için özerklik olarak özgürlük İnsanoğlunun ayırt edici özelliğini oluşturmaktadır. Bu yaşamlarımız hakkında kendi tercihlerimizi yapma yetisidir. Aynı zamanda bireyselliğin kazanımı ve kendi gelişimimizde de merkezi bir konumdur. Potansiyellerini geliştiremeyen kişi birey olamayacak, dolayısıyla mutluluktan da mahrum kalacaktır. Birey, kişisel gelişim sürecinde yaşama dair deneyimler elde etmeye ihtiyaç duyarken bu ihtiyaç da karar almayı gerektirir. Lakin bireyin bu noktada ihtiyacını duyduğu bir serbest alandır ki özgürlük de tam bu noktada devreye girer” (Gökberk, 2012). Örneğin; kanunlar uyarınca alkollü içeceklerin ambalajına “Alkol dostunuz değildir” yazmak ve 18 yaşından küçüklere alkollü içecek satmamak, kişisel özgürlük sınırlarına müdahale etmeden, alkollü olmanın sonunda oluşabilecek muhtemel zararlara karşı ‘önlem’ olarak uyarıda bulunmaktır. Bunun yanında, başkalarının temel haklarına zarar verebilecek düzeyde alkollü sürücülere ceza kesmek; bu kusurlu eylemi tekrarladıklarında ehliyetlerine el koymak ise diğer kişilere gelebilecek zararlara engel olmak ve böylece toplumun refahını sağlamaktır.

Dolayısıyla, çok temelde Mill’e göre birey, -başkalarının özgürlüklerini kısıtlamadığı sürece- istediğini yapmakta özgürdür. Eyleminin başkalarını etkilediği durumda, ancak o eylemi yapma konusunda bir sınırlamaya maruz kalır. Bununla beraber, eyleminin getireceği zararlara karşı uyarılabilir. Bu durumda, sınırlandırılacak eylemler, toplumun ve devletin uygun görmedikleridir.

Mill’in ahlak öğretisi, bir eylemin genel olarak doğru ya da yanlış olduğuna dair bir belirleme yapmaz; ancak eylemin sonuçları üzerinden değerlendirme yapar. Bu durumda, aynı eylem A toplumunda kabul görürken, B toplumunda kabul görmez. Öyleyse, burada Kant sonrası Alman İdealist Felsefe anlayışındaki gibi, İnsana dair genel bir ahlak yasasından söz edilemez. Ancak daha önce belirtildiği gibi, Bentham’a kıyasla Mill ‘bir eylem yararlı ise doğrudur’ ifadesi ile değerlendirilse de, bazı yararların diğerlerine kıyasla daha istenilir olduğunu belirtir.

Mill'e göre, bir eylem bir kiři için doğru ise toplum ya da devlet için doğru olmak durumunda değildir. Eylemin doğurduğu sonuçtan bağımsız bir 'doğru' ya da 'yanlış' değerlendirmesi yoktur. Mill, kişilerin topluma ve diğer kişilere karşı ahlaki ve yasal yükümlölüklerini yerine getirdikten sonra, nelerden haz aldıklarına ve gelirlerini neye harcayacakları dair seçimlerinin kendi sorunları olduğunu ve bunlara dair kararları kendilerinin vermesi gerektiğini dile getirir (Mill, 1959). Bunun yanında, bireyin eylemlerine devlet tarafından müdahale, ancak başkalarına 'zarar' vermesi durumunda gerçekleştirilecektir.

Mill, bireyin kendi yaşamını belirleyebilmek için özgün kararlar alabilmesi konusunun önemini vurgularken, bireyler arasındaki gelişmişlik farkına değinir. Bunu da şöyle dile getirir: "Fakat, herkes eşit söz hakkına sahip olmalı mıdır? Bu tamamıyla farklı bir önermedir ve kanımca . . . açıkça yanlıştır . . . Kendisini ilgilendiren hiçbir meselede, işlerinin yönetimini daha az bilgi ve zeka sahibi biri yerine bunlara daha fazla sahip olan birisine bırakmayacak bir kimse yoktur" (Aktaran Held 1996: 108-109). Burada, devleti oluşturan bireylere karşı olan sorumluluğu göz önüne çıkar. Devlet, bireyi kendi kararlarını alabilecek şekilde autonom bir birey olarak yetiştirmelidir. (Bu bize, iki farklı kutuptaki filozof olmalarına rağmen, Fichte'nin 'eğitim ide'sini hatırlatır).

Mill, ağırlıklı olarak belirli bir devlet düzeninde 'özgürlük' anlayışı üzerinde dururken; devletin bireye müdahalesi, bireyin devlet karşısındaki özgürlüğü gibi konulara değinmektedir. Dolayısıyla, devletin sorumluluğunu, bir anlamda, bireyin zarar görmesini önlemek olarak belirler. Bu bağlamda, bireyi bilinçlendirerek, onun kendisi için gerekli kararları almasını da sağlamaktadır ki bu da bir tür özgürlüktür. Diğer bir deyişle, devlet aslında başkalarına zarar vermeyecek şekilde kararlar alabilecek yetkinlikte autonom bireyler yetiştirmekle yükümlüdür.

6.3 Oyun, Spor ve Özgürlük

'Oyun', 'spor' ve 'özgürlük' kavramları, en temelde İnsanın varlık yapısına dair incelemelerle, bizi "İnsan nedir?" ve "İnsan neden oyun oynar?" sorularına götürür. İlk soruyu etraflıca cevaplamak, bu çalışmanın boyutunu aşsa da, ikinci sorudan hareketle cevaplamaya çalışacağım.

Biyo-psiko-sosyal bir varlık olan İnsan, harekete zorunludur. Bu durum O'nun

varlık yapısı gereği olarak ortaya çıkmaktadır. Diğer canlılar yalnızca ihtiyaçları uyarınca, savunma, saldırma, avlanma, beslenme, çiftleşme hareketleri yaparlarken İnsan çok daha farklı hareketler örgüsü içindedir. Varlıklar arasındaki en yetkin, gelişmiş ve gelişmeye açık varlık olan İnsan, çoklukla hareket kabiliyetine ve zorunluluğuna sahip başka bir varlık olan hayvanla kıyaslanır. Bu anlamda, Hayvan ile İnsan arasındaki en temel fark şöyledir: “Hayvanda hareket etmek için kendisine bağlı, geliştireceği bir devingen bilinç değil, yapısına içkin, değişmez, doğadan olan hareket etme kalıpları bulunur”, buna karşın, İnsan, kendisini gerçekleştirmek için dünyaya gelmiş bir varlıktır” (Erdemli, 2008). Bu bağlamda hayvan ‘*olmuş-bitmiş*’ bir varlık iken; İnsan ‘*olmakta olan*’ ya da ‘*kendisini gerçekleştirecek*’ bir varlıktır.⁸⁹ Dolayısıyla, hayvan için varılması gereken bir nokta yoktur; o büyür, gelişir, türe özgü davranışlarını edinir, yaşamını sürdürür ve ölür. Ancak İnsan, ‘kendini -yeniden- var eden’ bir varlıktır⁹⁰. Felsefe Tarihi içinde birçok kereler söz edilen bu durumu en iyi dile getirenlerden biri de bir Aydınlanma⁹¹ filozofu olan Kant olmuştur: “Doğa, insana akıl ve akla dayanan istenç (irade) özgürlüğü vermiştir... Çünkü insan ne içgüdüyle yönetilmeli ve ne de öğrenimi doğuştan gelen bilgi donanımına dayanmalıdır, tersine insan her şeyi kendisi yapmalıdır... Yaşamayı için her türlü sevinç ve rahatlık sağlayan araçlarının ve zekasının, hatta istenci (iradesi)ndeki iyiliğiyle kendi ürünü olması ondan istenmiştir”.⁹²

Burada, İnsanın doğayı ve kendini şekillendirme sürecine dair önemli bir kavramı çözümlemekte fayda vardır: *İnsanlaştırma*. İnsan doğada ve doğaya karşı var olabilmek için kendini ve doğayı “İnsanlaştırma” çabasına girer. Doğuştan geniş hareket olanaklarıyla donatılmış olan İnsan, hem kendi doğasında hem de dışındaki doğada bulunan her şeyi; kendisine, yaşamasına uygun hale getirerek İnsanlaştırır....Bu bağlamda, hareketlerini İnsanlaştırarak, eylemi yaratır. (Erdemli, 2008).

⁸⁹ Bu görüş için ayrıca Fromm’un Özgürlükten Kaçış (Escape from Freedom) ve Olmak ya da Sahip Olmak (To Have or to Be) adlı kitaplarına bakılabilir.

⁹⁰ ‘Kendini yeniden var etmek’ ifadesi *rekreasyon* kavramını anımsatır. Daha ayrıntılı okuma için, bkz. Erdemli’nin *Spor Yapan İnsan* kitabı içinde ‘Kendini yeniden yaratmak’ bölümü.

⁹¹ Kant için özgürlük yolu bir yetkinleşme, erginleşme yolu olarak Aydınlanmadır. Daha ayrıntılı okuma için, Bkz. Kant’ın *Dünya Yurttaşlığı Amacına Yönelik Genel Bir Tarih Düşüncesi* makalesi. Çeviren: Uluğ Nutku. Yazko Felsefe Yazıları, İstanbul; 1982.

Oyun ve Spor da İnsanlaştırma bağlamında ortaya çıkan eylem alanlarındandır. Huizinga'nın deyişiyle, oyun oynayan yalnızca bizler değiliz. Bizim dışımızda hayvanlar da oyun oynuyor. Kültür yaratan varlık olarak İnsanın oyuna kattığı ise, oyunu daha organize hale getirerek, bir anlamda sporlaştırmaktır. Huizinga (2010) oyunu şöyle açıklar: “Oyunu, kültürün içinde, bizzat kültürden önce var olan, kültüre eşlik eden ve bu kültüre başlangıcından içinde yaşadığımız döneme kadar damgasını vuran, verili bir bizatihilik olarak buluruz”.

Ancak, önceki bölümlerde ayrıntılı ele aldığım Suits ‘oyun (*play* ya da *game* olarak)’ ve ‘spor’ kavramlarını farklı bir biçimde çözümlemişti. Suits, en temelinde ilkel oyunun (*primitive play*), İnsan yavrularında bile görülen çok temel bir eylem alanı olduğunu ve gelişmiş oyuna (*sophisticated play*) dönüşerek ‘oyun (*game*)’ ve ‘spor’ olarak adlandırılabilceğini iddia eder.

Oyun ve spor kavramlarının, İnsan yaşamının neresinde yer aldığını belirlemek ve bu çerçevede, özgürlük ile ilişkisini incelemek için İnsan yaşamını oluşturan üç temel eylem alanından söz etmek gerekir. Erdemli (2008) bunları şöyle ayırır:

1. *İş Eylemleri*
2. *Gereksinim Eylemleri*
3. *Özgün Eylemler*

İş Eylemleri, ‘para kazanma’ amacı ile yapılan ve ‘geçim aracı’ olan eylemlerdir. Burada yalnızca ticaret değil, üretim etkinlikleri de söz konusudur.

Gereksinim Eylemleri şöyle belirlenir: “Beslenmek, uyumak vb. doğal gereksinimler yanında, birkaç yüzyıldan beri doğal olan kadar önemli, kaçınılmaz duruma gelen ve giderek yaygınlaşan uygar gereksinimlerimiz vardır: Kitap okumak, müzik dinlemek, tiyatro izlemek, konsere gitmek, STK’da çalışmak, dinlenmek, gezip-görmek vs...Gereksinim eylemleri, İnsanın bireysel; toplumsal; bedence ve tinsel gereksinimlerini karşılamaktadır. İşin üstüne çıkmak, işin tortularından arınmak burada başlar. Arınmak en önemli gereksinimdir” (Erdemli 2008).

Özgün Eylemler ise özel bir bilinç uyarınca gerçekleşirler: ‘Ben’ bilinci, İnsanın kendisiyle; kendine özgü herhangi bir yapıcı-yaratıcı yanıyla ilgili bilinçtir. Özgün eylemler bireyin kendisini bilmesine dayanır ve kendisini bilmekte olmasıyla genişler. Özgün eylemler, bireyin kendi özgün yanlarına, sahip olduğu özgün güçlere dayanır ve onların somutlaştırılmasıyla ortaya çıkarlar” (Erdemli, 2008).

Bu tanımlardan hareketle, oyun ve sporun hem bir gereksinim eylemi hem de bir özgün eylem alanı olarak karşımıza çıktığını görürüz. Burada, sporun⁹³ profesyonel ya da amatör olarak yapılması ayrımı tartışılabilir. Aslında ilk bakışta, profesyonel sporcu için Spor bir iş eylemi gibi görünmektedir. Ancak, sporun ne amaçla yapıldığının ötesinde bir ‘gereksinim’ olduğu çok açık bir gerçektir, çünkü Spor İnsanın ‘bireysel; toplumsal; bedence ve tinsel gereksinimlerini’ karşılar. Burada, yeri gelmişken *Rekreasyon* ve *Rekreatif* kavramlarından da söz etmek gerekir.

Rekreasyon (Recreation), kelime anlamı olarak ‘yeniden yaratmak’ ifadesini karşılar. İnsan, kendini yeniden var eden bir varlıktır. Bu, onun kendi özgün yapıcı-yaratıcı yanının, varoluşundaki gerçekleştirilmeyi bekleyen potansiyellerinin (gizilgüçlerinin) farkına varması, bunları tanınması, bilmesi ve gerçekleştirilmesi ile olur. Erdemli (2008) deyişle; “Yaşamımızı gerçek temelleri üzerine oturtacak, İnsan yanımızı doyuracak tek şey içimizde ortaya çıkarılmayı bekleyen kendi cevherimizdir. Onu somutlaştıracığımız yaratıcı yaşamdan değişik nedenlerle kopmuşuzdur. İşte bu durumda bir gereksinim olarak Recreation ortaya çıkar. Bu anlamda Recreation bir İnsanlaşma (Hümanizma)’dır”. Bu alanlardan biri de, spordur. Dolayısıyla, spor rekreatif amaçla yapıldığında, İnsanın kendini yeniden yaratmasını sağlayacak bir olanak olarak karşımıza çıkar. Dolayısıyla, amatör amaçla yapılan spor aynı zamanda ‘rekreatif amaç’ ifadesinden anlatılmak istenen de kapsar. Rekreatif amaçla yapılan spor, Özgün (Serbest) Zaman’ı değerlendirmektir. Özgün (Serbest) Zaman, Rekreasyon literatüründe yaygın olarak kabul görmüş bir ifadedir ve “Boş Zaman” kavramına karşıt olarak kullanılır. Rekreasyon olarak ele alındığı zaman Özgün (Serbest) Zamanın kapsamına pek çok etkinlik girebilmektedir. Örneğin; sinemada film izlemek, kitap okumak, gitar kursuna gitmek, ebru yapmak, halı sahada futbol oynamak vs. etkinliklerinin hepsi rekreatif amaçla yapılan etkinlikler kapsamına alınır.

Peki Spor bir ‘özgün eylem’, ya da diğer bir deyişle ‘özgün (serbest) zaman eylemi’ midir? ya da bir gereksinim ya da iş eylemi olarak spor aynı zamanda bir ‘özgün eylem’ olabilir mi? Erdemli’nin ortaya koyduğu “Spor Yapan İnsan” kavramı üzerinden bunu açıklamak mümkündür: Spor, İnsan tarafından oluşturulmuş bir eylem alanıdır ve bir yaşama bağlamıdır. Spor, İnsana özgü hareketlerin oyunlaştırılarak

⁹³ Zaman zaman sadece ‘spor’ olarak kullanılsa da, burada anlatılmak istenen ‘oyun (game)’ ve ‘spor’ kavramlarıdır. Çünkü, ‘oyun (game)’ diye adlandırılan etkinlikleri yapanlar da çoğu zaman ‘sporcu’ olarak adlandırılırlar.

İnsanlaştırılmasıdır ve bu nedenle yapay bir olgu'dur. Spor bir kültür olayıdır. Spor İnsanla vardır ve İnsanın bio-psiko-sosyal gelişimine göre gelişir...Spor ile İnsan, kendisine içkin bulunan Spor Yapan İnsan'ı tanır ve geliştirir. Dolayısıyla, bu açıdan bakıldığında Spor, hem profesyonel hem de rekreatif amaçlarla spor yapan kişiler için bir 'özgün eylem' alanı olma olanağına sahiptir.

Özellikle profesyonel Spor yaşamının, çok çalışma, disiplin ve özveri gerektiren zorlu bir yaşam olduğu göz önünde bulundurulduğunda, sporcunun ya da sportif etkinlik içindeki bireyin ne ölçüde özgür olduğu sorulabilir. Diğer yandan, her İnsan özgün zamanında ya da özgün zamanında kendi istencine (özgür iradesine) dayanan bir kararla spor yapmaya başlayabilir. Ancak, nedense profesyonel anlamda spor yapanlar ile amatör amaçla spor yapanlar, diğer bir deyişle profesyonel olmayan ve özgün zamanında spor yapmayı tercih edenler arasında spora olan tutku ve bağlılık belirgin bir fark gösterir. Bu noktada, İnsanın aklına şu soru gelebilir? Bunca zorluğa, zorlamaya rağmen bir profesyonel sporcu nasıl olur da bu kadar tutkuyla spor yapar? İnsanın özgür hissetmediği bir yaşama boyutunda kendini mutlu ve tatmin hissetmesi de çok zordur; çünkü bir zorlama içindedir ve kendini özgür olarak duyumsamaz. Bu noktada, bu bölümün, sporun değil sporcunun özgürlüğü üzerine bu ve benzeri sorulara cevap arama amacıyla olduğu hatırlatılmalıdır.

“Bir gereksinim eylemi olarak spor yalnızca özgün eylem değil, aynı zamanda iş bağlamında meslek sporu da olur....Belli spor dallarında veya bir sporda yüksek başarı gösterecek güce sahip olan bireyin bu özelliğini geliştirmesi, içindeki spor yapan İnsanı uyandırıp, ortaya çıkarması İnsan olarak yaşamının gereğidir. İşte bireyin özgün eylemleri burada başlar. Bir kabiliyetin ortaya çıkartılması, gücünün ulaşabileceği son noktaya dek gelişmesi gereksinim eylemlerini çok aşar” (Erdemli, 2008). Bu anlamda spor bir denemedir. Sporun bir deneme olma özelliği, onun yaratıcı yanını ortaya koyar. Kendi içindeki Spor Yapan İnsanı çıkarmak da ancak bir İnsanın kendi yapıcı-yaratıcı gücünü duyumsadığı yaratıcı etkinliklere girmesiyle mümkün olur. “Deneme, iş eyleminin tersine özgün olmayı gerektirir. Bilinenlerden hareketle bilinmeyene uzanmak, dokunmak, onu ortaya çıkartmak, yapıp-yaratmak etkinliğidir. Herhangi bir şeyi denemek için kimse kimseyi zorlayamaz. Zorunluluğu bireyin kendisinde, kendisinden duyduğu bir girişimdir Deneme; bu nedenle de özgür eylemdir.... Oyunun hemen hemen tüm özelliklerini taşıyan Deneme özgün zaman

eylemlerinin en önemlilerinden biridir.... Denemede asıl olması bakımından hemen ortaya çıkmayan, geride kalan bir yan vardır: *İnsanın içkin varlığı*” (Erdemli, 2008). Burada sözü edilen ‘İnsanın içkin varlığı’, İnsanda bir olanak olarak bulunan ve onun özgün yapısını oluşturan yanıdır. Bunu ortaya çıkarmak, geliştirmek, dönüştürmek İnsanın eylemleri ile mümkün olur. İş ya da gereksinim eylemlerinde kendi içkin varlığını fark eden İnsan, özgün eylemleriyle içindeki yapıcı-yaratıcı yanı geliştirerek, özgün eylem alanında kendini özgün yanını somutlaştırır. Bu nokta, İnsanın özgürlüğünü duyumsadığı noktadır. Özgünlük-özgürlük bağlamı önemlidir, çünkü ‘özgün’ eylem olmadan özgürlüğün duyumsanması mümkün değildir. Öyle bir durumda İnsan otomatikleşmiş olarak, ezbere davranır. Ancak ‘Ben Bilinci’ ile ne yaptığının ve yaptığının neye varacağını farkındalığı ile eylediğinde eylemi kendisinin olur. Schiller’in söylediği gibi, İnsan, oynadığı yerde bütünüyle İnsandır. (Schiller, 2018) Burada bir oyun olarak sporun İnsan’ın özüyle, yaratıcılığıyla ilişkisi dile gelmektedir.

Sporda kurallar sporcunun özgürlüğünü kısıtlar mı? Suits’in oyun oynama tanımının temel öğelerinden biri olan ‘kurallara bir etkinliği mümkün kıldığı için uyma tavrı’ olan lusorik tavırda da olduğu gibi sporcu o etkinliğe girmek istediği için kurallara uyum sağlar. Bu bir anlamda sözleşme gibidir. Bu çerçeveden bakıldığında, kurallara uyma tavrı, sporcunun özgürlüğünün ortaya çıktığı yerdir. Spor alanındaki özgürlük, ‘sportif özgürlük’ olarak da adlandırılabilir. “Sportif özgürlük, özgürlüğümüzün boyutlarını genişletmektedir. Çünkü yaşamasına sporu katan İnsan, yaşamasını genişletmiştir. Çünkü kendisi olmak, kendisini bulmak, kendisini zorlamak, kendisini aşmak, kendisini geliştirmek ya da sahip olduğu yaşama olanaklarını somutlaştırmak; bu yolda İnsanlarla bütünleşmek; bütün bunları istemek; isteğini biçimlendiren kararlar vererek gerçekleştirmek, eylemi biçimlendiren kural ve ilkelere aynı istek ve kararlarla süreklile uymak, bütün bunları yapmaktan hoşlanmak, sevinç duymak, mutlu olmak, yani; sporcunun özgür olması ve özgürlüğü duyması bir yaratıcı yaşamadır. Yaşanmayan, yaşayarak duyulmayan özgürlük, özgürlük değildir” (Erdemli, 2008). Dolayısıyla, Spor genel anlamıyla İnsanın özgürlük olanağını ortaya çıkarabileceği ve kişinin ‘Ben Bilinci’ ile eylediğinde ‘özgün eylem’ olarak kendi içindeki Spor Yapan İnsana ulaşabileceği bir yaşama boyutudur. Burada, profesyonel sporcunun özgürlüğünün ‘kurallarla sınırlanmış’ olmakla yıkılmayacağı ancak

‘otomatikleşmiş’ şekilde davranmaya zorlandığında sınırlanmış olacağı anlaşılmalıdır. Öte yandan İnsan eyleminde güzellik ortaya koyan bir varlıktır. Spor yalnızca belli bir etkinlik değil, aynı zamanda estetik bir olaydır. Bu nedenle de güzel oyun, mutlu eden bir oyundur.

Suits, ‘amatör’ için ‘bir etkinliği kendisi için yapan (amacı kendisinde olarak yapan)’, ‘profesyonel’ için ‘bir etkinliği başka bir amacın aracı olarak yapan’ tanımlaması yapmıştı. Bunun yanında, profesyonel sporcunun ya da oyuncunun amatörce eyleyebileceğine dair bir belirleme yapmış ve Erdemli’nin dile getirdiği ‘amatör ruhla profesyonelce eyleme’ kavramını dışlamamıştı. Bu bağlamda Suits, ikisi arasındaki farkın oyuna olan yaklaşımdan kaynaklandığını ifade etmişti. Suits’in ortaya koyduğu Ütopya kavramı, ‘oyun’, ‘spor’ ve ‘özgürlük’ kavramlarını çözümlemek için farklı bir bakış açısı sunar. Ütopya düzeni, Ütopya dışı düzende yani içinde yaşadığımız modern Dünyada benzerleşmiş, otomatikleşmiş güdülerimiz ve tepkilerimize karşın ideal bir Dünyayı düşündürür. Öyle bir Dünya, her türlü yoksunluktan arınmışken; İnsanın ‘yarar üretme’, belki de yaratıcılığını ortaya koyma; kendini deneme; sınırlarını zorlama vb. etkinliklere girme ve bundan zevk duyma güdüsünü yeniden canlandırır. Çünkü İnsan ne yaşamını tümüyle çalışarak geçirecek bir karınca, ne de tümüyle oyun oynayarak geçirecek bir çekirgeci. Oyun oynama; aşılacak sunu engeller yaratması açısından, İnsanın kendisini denemesi için olanak verse de, İçimizdeki Spor Yapan İnsanın uyanmasını sağlamaz. Çünkü, orada ‘Ben Bilinci’ ile eyleyecek; bilinçli seçimler yapan ve zorluklarla karşılaşan bir İnsana ihtiyaç vardır. Dolayısıyla, Suits’in de dediği gibi, İnsan, yaşamını anlamlı kılmak ister. Bu anlamlılık ise, ancak özgür seçimler yapan ve özgürlüğü ile özgünlüğünü yaratan İnsanın ortaya koyabileceği bir şeydir.

6.3.1. Suits’in Görüşünde Bir Ahlak Olarak Spor Bulabiliyor muyuz?

Bu soru, bizi öncelikle ‘bir ahlak olarak spor’ anlayışını açmaya götürür. Bu iddia, şöyle açıklanabilir: Aslında ‘spor ahlakı’ dendiği zaman spora dışsal bir olgu ya da spora özel bir ahlaktan söz ediyor gibi oluruz. Ancak, spor da İnsan yaşamasının bir boyutudur ve dolayısıyla, bu boyutta kendine özel bir ahlak olarak karşımıza çıkar. ‘Fair play’, ‘sportmenlik’ vb. kavramlar da, spordaki ahlakın içinde yer almaktadır, ayrıca kendi başına bir ‘fair play’ yoktur.

Burada, “sporun özü gereği bir ahlak” olduğunu savunan Erdemli’nin fair play (sportif erdem) görüşüne bakalım. ‘Fair play’ için, *sportif erdem* ifadesini kullanan Erdemli (2008), iki tür sportif erdemden söz eder: ‘Kurallara İlişkin Sportif Erdem’ ve ‘Yaşama İlkesi Olarak Sportif Erdem’. İlki, ‘sportmenlik’ kavramıyla da karşılanabilecek olan ‘oyun kurallarından sapmama’ tavrıdır; bunun yanında ikincisi, yaşamanın her boyutunda olduğu gibi, sporda da ahlaki davranışlarda bulunmayı kendine ilke edilme tavrıdır. Bu tavır, ilkine kıyasla, ideal olanın ahlaki davranmak olduğu kanaatinden kaynaklı bir içsel yönelimdir.

Suits’in görüşüne baktığımızda, *yaşama ilkesi olarak sportif erdem* kavramıyla karşılaşmayız, fakat, *sportmenlik*, diğer bir deyişle *kurallara ilişkin sportif erdem* kavramıyla karşılaşırız. *Çekirge* kitabında, Ütopyalıların yaşamalarında ‘kendisi için yaptıkları (amacı kendisinde olan)’ etkinliklerin bir süre sonra spora dönüşeceğini ve Ütopya’da ahlakın ‘sportmenlik’ şeklinde olacağını söyler (Suits, 2012).

Suits’in Ütopya tasarımı ile ilgili sözünü ettiği ‘sportmenlik’ kavramı için, öncelikle sporla ilişkilendirdiği Ütopya’nın yapısını hatırlamakta fayda var: “Ütopya’nın öne çıkan gelenekleri –bugünkü gibi– ekonomik, ahlaki, bilimsel ve erotik yararlar sağlamaya yönelik araçlar değil; sporu ve diğer oyunları geliştiren gelenekler olacaktır. Ama bunlar bugün bilinmeyen sporlar ve oyunlar olacaktır; kendilerinden yararlanmak için –yani oynamak ve zevk almak için- bugün yoksunluk çekmemize neden olan kurumlara (*institutions of scarcity*) hizmet ederken harcanan enerji kadar enerji harcamayı gerektirecek sporlar ve oyunlar” (Suits, 2012). Burada sözü edilen sportmenlik tavrı, sadece oyun oynarken gereken tavır olduğundan, genel bir ahlaki tavır içermez. Bunun, belirleyici unsurları da, lusorik olanakları belirleyen kurallara uymak ve bu kurallara o etkinliği mümkün kıldığı için uymaktır.

Öte yandan, Ütopya’da neden oyun oynamanın seçileceği sorulmalıdır. Aslında, görünen o ki, Suits’in Ütopyası gelecekle ilgili bir tasarımıdır. Bu öngörü de, İnsanların -tüm ihtiyaçlarını karşılayacak bir dünya düzenine kavuştuğunda- yapmak isteyeceği tek şeyin, -ortadan kaldırılacak suni engeller yaratmak- amacıyla oyun oynamak ve fakat -buna ihtiyacı olmadığından- bu durumun, bu tür etkinlikleri kendi içinde değerli kılacağını ima eder.

Her yaşama düzeninde ve boyutunda bir ahlaki özne olan İnsan için, aslında Ütopya da kendi içinde bir ahlak olarak ortaya çıkar. Çünkü, İnsan yaşamasının olduğu

her düzen esasında kendine özgü ahlakını da içinde barındırır. Bu çeşit bir tasarımda, İnsanlık için ideal olan bir yaşama düzeni tanımlanmıştır. Burada, ‘ideal’ olandan kasıt, gerçek yaşamada ulaşılması hedeflenen ancak hiçbir zaman ulaşılması tam olarak mümkün olmayandır. Gerçek yaşamının amacı, ancak o ideale yaklaştırmaya çalışmaktır. Bunun yanında, Suits, Çekirge’de ortaya koyduğu Ütopya tasarımında, İnsanların -en azından bir kısmı için- ‘yararlı’ bir şey yapmadığı zaman, yaşamın anlamsız olacağı görüşünü öne sürer ve kendi görüşüne karşıt argüman oluştur. Sonuç olarak, Ütopya’da bir süre sonra oyun etkinliklerinin de yaşamayı sürdürmek için gerekli etkinliklere dönüşeceğini ve oyunların yalnızca bu tür ciddi uğraşların arasındaki açıkları kapatmak için yararlı oyalanmalara dönüşeceğini ve bunun da Ütopya’nın çöküşünü getireceğini söyler (Suits, 2012).

Oyunun, sadece ‘kendi içinde değerli/ototelik’ bir etkinlik olarak görülmesinin de mümkün olduğunu kabul eden Suits, amatör ve profesyonel oyuncuların oyun kurallarına değil, oyuna karşı tavırlarının farklı olduğunu dile getirir (Suits, 2012). Dolayısıyla, oyunu kendi içinde değerli bir etkinlik olarak görüyor olsa da, bir ahlaki özne olan oyuncu, oyunun öğelerine uygun davranmalıdır.

Morgan (2015), Suits’in esas amacının, bir oyunun nasıl iyi-oyunmuş bir oyun olacağını belirlemek değil; bir şeyi ‘oyun (game)’ yapan temel öğeleri kavramsal olarak yakalamak olduğunu dile getirir ve bazı düşünürlerce ‘mantıksal uyumsuzluk tezi (hile yaparak bir oyunu kazanamazsın!)’ nedeniyle, oyunlara ahlaki olarak bakmak da istediğine dair yorumlandığını ifade eder. Bundan dolayı, Suits’in oyun öğelerinden lusorik tavır sahibi olmanın, bu tezle beraber ele alındığında bir ahlaki nitelik ortaya koyduğunu savunur.

Öyleyse, Suits’in oyun teorisinde bir ahlak olarak sporu nasıl görürüz? Suits’in oyunu belirlerken ortaya koyduğu öğelerden, kurallarla belirlenen lusorik olanakları (daha yetersiz olan lehine daha yeterli olanların yasaklandığı araç, gereç ve yöntemleri) belirleyen kurucu kurallar ve -bu kurallara, sadece o etkinliği mümkün kıldığı için uyma tavrı olan- lusorik tavır, oyuna özel bir ahlakı barındırıyor izlenimi vermektedir. Burada, ahlaktaki buyruk verici (ought to) tavır, diğer bir deyişle ahlaki ilkeler uyarınca benimsenen değerlere göre davranmaya yol açan tavır, oyunun olmazsa olmazları olan öğeleri tarafından belirlenmiştir.

Lusorik tavır, oyuncunun o oyunu oynamak istediği için takındığı tavidir.

Burada, şöyle bir soruyla karşılaşırız: Bu tavır bize içsel bir yönelimi anlatır mı? Ya da, böyle bir tavır sahibi olmak, aslında oyunlara ‘kendi içinde değerli/ototelik’ etkinlik olarak değer vermeyi mi ifade eder? Suits, bu tavrın, oyun oynamak için ‘gerekli’ olduğunu ancak bu tavrın sahip olunabilecek tek tavır olmadığını dile getirir (Bkz. 6.1.3; 6.1.4.1). Dolayısıyla, profesyonel sporcuların -kupa kazanmak, para kazanmak, ülkesini temsil etmek vs.- ekstralusorik amaçlarının olmasının oyuna olan tavrını değiştirmede süreci mümkün olduğunu söyler (Suits, 2012). Ancak burada, Suits’in -lusorik olanakları belirleyen- kurucu kurallara dair çok net bir belirlenim yapmadığını belirtmek gerekir, çünkü bazı spor dallarında kurucu kurallar olarak görülmeyen -stratejik faul gibi- kuralların ihlallerine dair bir açık var gibi gözükmemektedir. Yine de, bu durumu net bir şekilde ortaya koyabilmek için her spor dalının kendine ait kurallarının ve dolayısıyla müsabaka yapısının incelenmesi gerekir. Bundan dolayı, temel olarak bir spor etkinliğini, o etkinlik yapan temel kurallar ortaya konabilse de diğer bazı kurallar için Suits’in ortaya koyduğu bu belirlenim tartışmalıdır. Vamplew (2007), sporun kurala-dayalı bir etkinlik olduğunu; kurucu kuralların (constitutive rules), hem buyruk verici hem de yasaklayıcı bir şekilde hem oyunun formel kurallarını tanımladığını hem de oyunun oynanması için gereken araç, gereç ve yöntemleri (lusorik olanaklar) belirlediğini; ek kuralların (auxiliary rules), oyunun uygunluğunu belirleyip denetlediğini ve düzenleyici kuralların (regulative rules), sporun kendisinden bağımsız olan davranışlara kısıtlama koyduğunu anlatır. Dolayısıyla, hangi kuralın hangi spor dalı için ne şekilde tanımlanacağı daha ileri çalışmaları gerektirmektedir. Bunun yanında, bir oyunu o oyun yapan çok temel kuralların varlığı da ortadadır. Örneğin; futbolda, -kaleci dışında- elle oynanmaz ve skor, kaleye ayak ya da -el hariç- vücudun diğer bölümleriyle atılan topa yapılır.

Suits, *Bir Oyun Nedir? (What is a Game?)* adlı makalesinde kurallara uymak ile ilgili şöyle söyler: “Oyunlarda kurallara uyarım, çünkü bu durum, oyunu mümkün kılan etkinlikte bulunmam için gereken koşuldur. Ancak, diğer etkinliklerde –örn., ahlaki eylemlerde– her zaman için, sözü edilen kuralara uyma yolunda dışsal denilebilecek bir neden vardır”. Buradan, oyunun kurallarının aslında oyundaki ahlaki belirlediğini ya da oyunun kendine özgü bir ahlakı olduğunu çıkarsamak olasıdır. Ancak bu ahlak, sadece kurallara ilişkin sportif erdem ya da diğer bir deyişle sportmenlik olarak mı karşımıza çıkar? (Bkz. 4.1.2; 6.1.4; 6.1.4.1)

Yine aynı makalede, Suits, oyunu belirleyen temel özelliklerden “kurallardansa, araçların en yüksek düzeyde bağlayıcı olması (means, rather than rules as non-ultimate)” ifadesini ortaya koyar. Burada anlatılmak istenen, en yüksek derece önem taşıyan şeyin, belirli bir oyun için oyun kurallarından çok, -kurallarca- izin verilen araç, gereç ve yöntemleri kullanmak olduğudur. Bundan dolayı da, bir oyuncunun bu araç, gereç ve yöntemler (lusorik olanaklar) dışında -doping gibi- bir yöntem kullandığı zaman aslında oyunu oynamıyordur denir (mantıksal uyumsuzluk tezi) (Suits, 2012).

Suits, *Oyunlar ve Ahlak (Games and Morality)* adlı makalesinde, önemli iki kavram arasında bir ayrım yapar: “oyunun amacı (the end in a game)” ve “oyunun bir amaç olması (the game as an end)” (Suits, 1982). O’na göre, yaşama eğer bir oyunsa, ahlaki davranışı sınırlardı çünkü oyunda asıl olan oyunun kurallarına uymak ve bu kurallarca belirlenmiş araç, gereç ve yöntemleri kullanmaktır. Buna karşın, gerçek yaşamada bazen araç, gereç ve yöntemler değiştirilebilir ve yaşamada durumun gerektirdiği daha önemli olan şeylere göre seçim yapılabilir. Oyunda ise, kategorik olarak, kurallara uymak ve kurallarca belirlenen araç, gereç ve yöntemleri kullanmak ilkesi söz konusudur. Suits’e göre; “oyuna özgü amaçlar -bir çizgiyi geçmek, bir bardan atlamak- ancak, daha yüksek amaçlarla bütünleştiği zaman, onlara ulaşmak değerlidir ve bu amaçlar, oyunun kendi kurallarını da içerir. Amaç, sadece bitiş çizgisine ulaşmak değil, mücadele dolu bir koşu sonunda bitiş çizgisine ulaşmaktır ve bu da koşucunun, koşu pistini tamamlamış olmasıyla mümkündür” (Suits, 1982). Suits, Kant’ın kategorik imperatifine atıfta bulunarak oyun ve amaç ilişkisine dair şöyle bir açılımda bulunur: Kant’ın ahlakı bize, diğer İnsanlara araç değil amaç olarak davran diye buyurur. Bu ilkeyi, oyunlar üzerinde uygulamaya çalışırsak, oyunlar, bizi bir ahlaka değil; ahlaksızlığa sürükler⁹⁴, çünkü oyunlar için ilke şudur: ‘amaçlarına, amaç gibi değil araç gibi davran’” (Suits, 1982). Suits, burada, amaca ulaşmanın bir araç olduğunu; esas olanın *oyunu oynayarak o amaca ulaşmak* olduğunu ifade eder. Bu çerçevede, oyundaki oyuncuların rakiplerinin kendilerini yenme çabasını onayladığını, çünkü onların oyunu -oynayarak- kazanmak istediğini söyler (Suits, 1982).

⁹⁴ Suits, burada ‘genel ahlak’ üzerinden düşünülüp, oyunların değerlendirilmesi durumunu ifade etmektedir.

Morgan (2015) da, Suits'in lusorik tavır kavramında ahlaki bir boyut olduğunu dile getirir. Çünkü, O'na göre, bir oyunu mümkün kıldığı için kurallara uyma tavrı; oyunun lusorik amacına ve bu amacın içerdiği mükemmelliklere ulaşma çabasına dair bir taahhüdü de içerir. Bundan dolayı, oyuncuların, en azından, hem kazanmaya (lusorik amaç) ve sportif üstünlük sağlamaya değer verdiğini hem de kazanmak ve sportif üstünlük sağlamak için gereken ahlaki niteliklere (dürüstlük, sebat vb.) değer verdiğini iddia eder.

Burada, Suits'te 'ahlak' ile ilişkili olabileceği düşünülen ifadelerin, kurallara, lusorik olanaklara ve lusorik tavra ilişkin olduğu söylenebilir. Çünkü, Suits'e göre ahlakta kurallara uymak davranışı doğru yaparken; oyunda kurallara uymak, oyunun kendisini yaratır. Bundan dolayı, kuralları ihlal edilerek oynanan oyunun, oyun olmayacağını ifade eder (Suits, 2012).

Sonuç olarak, Suits'in oyun belirlenimini ve dolayısıyla oyunu tanımlamasına yardımcı olan öğeleri incelediğimizde, oyunda kendine özgü bir ahlakın varlığını kabul etmek mümkündür ancak bu, kurallara ilişkin sportif erdem, diğer bir deyişle sportmenlik şeklinde bir ahlaktır. Dolayısıyla, Kant'ın kategorik imperatifinden etkilenecek ortaya konabilecek yaşama ilkesi olarak sportif erdem, diğer bir deyişle Hümanizma olarak sportif erdem kavramına Suits'te rastlanmaz. Bundan dolayı, Suits'in tanımladığı oyun içerisinde -oyuna dair- bir ahlaktan söz edilebileceği, fakat bunun yaşamanın diğer boyutlarında da ortaya çıkacak olan bir yaşama anlayışı olmadığını söylemek mümkündür.

6.3.1.1. Suits'in Teorisinde Özgürlük

Suits'in teorisine 'özgürlük' kavramı açısından baktığımızda, O'nun başlı başına böyle bir sorunla ilgilenmediğini görürüz. Ancak biz, İnsan yaşamasının bir gelecek öngörüsü olarak ortaya koymuş olabileceği -ki Suits'in kendisi bunu 'bireyin ahlak ülküsü (moral ideal of man)' olarak tanımlar- Ütopya yaşamında İnsanın ne denli özgür olup olamayacağı sorunuyla da karşılaşırız. Suits, Ütopya ile Ütopya dışı Dünya arasındaki temel farka dayalı şöyle bir ayrım yapar: "Bizim kültürümüz -ekonomik, ahlaki, bilimsel, erotik- her türlü yoksunluğa dayanırken, Ütopya kültürü bolluk temeli üzerine kurulacaktır" (Suits, 2012).

Ütopya'da herhangi bir yoksunluk olmaması durumu, bir etkinliğe yalnızca böyle

bir yoksunluğu giderme amacıyla girme ihtiyacını da ortadan kaldırır. Bu durumda, Ütopya düzeninde, herhangi bir ‘amaca yönelik (goal-oriented)’ ya da ‘araçsal (instrumental)’ etkinlik ile ulaşılabilecek bir sonuca ihtiyaç yoksa; orada yapılan etkinlikler, ancak ‘içsel olarak değerli (kendi içinde değerli; ototelik)’ olduğu için yapılmaktadır. Örneğin; sadece telepatik bir düğmeye basarak bir ev yapabilecek olan biri için ‘bir ev inşa etmek’, bir golf oyuncusu için ‘topu deliğe yerleştirmek’ durumundan farksızdır (Suits, 1978). Burada amaç, o sona ulaşmak değil; o süreci yaşamaktır, çünkü ikisi de ‘üstesinden gelinebilecek suni engeller’ oluşturmuştur. Suits’in bu durumu açıklamak için verdiği örnek, ‘bir oyun olarak oyun oynama’ (game playing as play) kavramını bize verir. Burada, etkinliğe olan tavır, o etkinliği kendi içinde değerli bir etkinlik olarak görme tavrıdır; çünkü o etkinliğe girmekle elde edilecek bir sonuca ihtiyaç yoktur. Bundan dolayı, aslında o etkinlik gereksizdir; ihtiyaç dışıdır. Aslında, İnsan, oyun oynamak istediği ve bundan haz aldığı için bu etkinliğe girer. Bu, bizi amatörlük kavramına götürür, diğer bir deyişle, bu bir tür ‘adanmışlık’tır. Sonucunda ne elde edildiğine bakılmaksızın bir etkinliğe girmek; o etkinliği ‘kendisi için yapmak (ototelik olarak)’ anlamına gelir. Dolayısıyla, bu noktada ‘sonuç’ değil, ‘süreç’ önemli olur.

Burada, Suits’in ortaya koyduğu tablo şöyle bir şekil alır: “Bir etkinlik hem yarara yönelik değerli, hem de kendi özünde değerli olabilir....Ev yapmaktan, ev yapmak olarak zevk alan bir kişi için yarara yönelik bu etkinlik kendi özünde de değerlidir. Aynı şey, hangi iş olursa olsun, yaptığı işten zevk alan herkes için geçerlidir. Bundan çıkacak sonuç, Ütopya’dan uzaklaştırmak zorunda kaldığımız çoğu etkinliği yeniden oraya yerleştirebileceğimizdir. Dolayısıyla, ideal, yalnızca oyun oynamaktan ibaret değildir” (Suits, 2012) O halde, Suits’in deyişiyle, Ütopya dışı düzende “iş olarak gördüğümüz her şey, hatta organize uğraşın her türlü örneği Ütopya’da var olmaya devam ediyorsa, spor haline gelir” (Suits, 2012). Ancak, bu aslında Ütopya düzeninde değerlerin oluşmasının başlangıcıdır, çünkü Suits’in dile getirdiği üzere, “hayranlık gibi aşkla arkadaşlık”, “zafer sevinci ve yenilginin burukluğu” ile beraber bugün sportmenlik dediğimiz biçimiyle ahlak da var olmaya başlayacaktır (Suits, 2012).

Ütopya’da, kişi bir etkinliği ‘seçer’, o etkinliğe girmede zorunlu olmaz. Kendi içinde değerli etkinliklere yönelen ve bu bağlamda değerler geliştiren Ütopyalılar için “oyun oynama (game playing) Ütopya’nın zorunlu olarak tek uğraşı olmasa da,

Ütopya'nın 'olmazsa olmaz'ıdır". Bundan dolayı da, "Ütopya'nın öne çıkan gelenekleri -bugünkü gibi- ekonomik, ahlaki, bilimsel ve erotik yararlar sağlamaya yönelik araçlar değil; sporu ve diğer oyunları geliştiren gelenekler olacaktır" (Suits, 2012). Bu bağlamda, herkesin oyun oynamaya istekli olmayacağı ve bazılarının aslında yaşamı anlamlı kılmak için 'yarar üretmek' amacıyla olacağı karşı savı öne sürülür. Bir süre sonra bunların da Ütopyalıların 'varlıklarını sürdürebilmek için yapması gereken işler olarak görüleceği' ve dolayısıyla da, 'oyunların, yalnızca ciddi uğraşlarımız arasındaki açıkları kapatmak için yararlı oyalanmalar rolüne bürüneceği' iddia edilir⁹⁵. Aslında, burada, İnsanın ne bir karınca ne de çekirge olduğu; ikisinin arasında bir yerde olduğu ve "çoğu İnsan için yaşamın yararlı bir şey yaptığına inanmadığı sürece yaşamaya değmeyeceği" savına geri dönülür (Suits, 2012). Bu, bir anlamda Ütopya'nın çöküşüdür.

Ancak, herhangi bir şekilde bir ahlaki seçim yapmak/karar vermek, o seçimi hayata geçirmek için kararlı olmak durumunu gerektirmeyen bir yerde nasıl olur da özgür iradenin var olmasını bekleriz? Böyle bir yerde sadece bugün 'marangozluk oyunu' mu oynasam yoksa 'felsefe oyunu' mu oynasam diye bir seçim yapmak zorunda oluruz.

Burada, Suits'in Ütopya düzeni içinde ortaya konulabilecek 'özgürlük' ancak, 'bir şeye zorunlu olmama' şeklinde kullanılmıştır ki, bu aslında Fromm'un da deyişiyle 'olumsuz özgürlük' kavramına denk gelir (Bkz. 6.2.1.3.1). Fakat, İnsanın bir birey olarak, eylemlerinin iradi kararlarından kaynaklı olması ve eylemlerinin sonuçlarından doğan sorumlulukları üstlenmesi şeklindeki 'özgürlük' kavramı, Fromm'un da deyişiyle 'olumlu özgürlük' kavramıdır ve bu kavramı Suits'in Ütopya anlayışında bulamayız.

İnsan, –hem içsel hem de dışsal– her türlü belirlenimine karşın yine de 'özgür' olmaya zorunlu bir varlık olarak belirir. Kant'ın deyişiyle bu, "özgür olmazsak, eylemlerimizden sorumlu tutulamayız ve eylemlerimize dair ahlaki bir yargıda bulunulamaz. Bundan ötürü, ahlakın temel postülatı özgürlüktür" şeklinde öne sürülür (Cevizci, 2013).

⁹⁵ Tezin 4.1.4 bölümünde de belirtildiği gibi, Ütopya'da herhangi bir araçsal etkinliğe ihtiyaç duyulmadığında, günlük hayatta 'iş' kabul edilen etkinlikler, orada 'oyun' haline dönüşmüştür.

Bu noktada, Suits’in Ütopya düzeni dışında, onun genel olarak oyun teorisinde ‘özgürlük’ sorunsalının nerede durduğunu görmek için, oyun oynama ve ilişkili olduğu kavramları bu bağlamda irdelemekte fayda vardır. Suits’in daha önceki bölümlerde detaylıca ele alınan ve “gereksiz engelleri ortadan kaldırmak için girişilen gönüllü bir çaba” olarak ortaya konan oyun oynama (game playing) tanımı bizi bir oyuncu (gamer/game player) kavramına götürür. Herhangi bir oyun etkinliğinde bulunan kişinin, bu şekilde bir oyuncu olarak adlandırılabilmesi oyunun, oyunu oluşturan öğelere uygun olarak oynanmasına bağlıdır. Dolayısıyla; *oyuncu (gamer/game player), belirli bir amaca (prelusorik amaç) kurallarca (kurucu kurallar) izin verilen araç, gereç ve yöntemler (lusorik olanaklar) ile ulaşır ve kurallara da o etkinliği mümkün kıldıkları için uyar (lusorik tavır)*. Oyunun öğeleri ile kurulan bu yapı, bir ahlaki özne olan oyuncunun İnsan yönüne dair belirgin olan tek bir şey söyler: *lusorik tavır sahibi olmak*. Oyuncu olanı oyuncu olmayandan ayıran bu tavır, oyunu oynamak için zorunludur. Dolayısıyla, Suits’e göre oyun kuralları ihlal edilerek oynanan oyun, oyun olmaz; oyun kurallarını ihlal ederek oynayan da oyuncu olmaz. Peki, bu bir ahlak mıdır? Eğer Suits, oyunun oyun olabilmesi için bu tavrı zorunlu tutuyorsa, bu tavır oyuna içkindir denilebilir mi?

Erdemli’nin ifade ettiği gibi, bir spor etkinliğine giren sporcu, o spora dair bir sözleşmeye bağlanmıştır ve buna göre davranır. Dolayısıyla, Erdemli’ye göre sporun kendisi bir ahlakıdır. Bunu şöyle dile getirir: “Yarışma, karşılaşma sporlarında ilkeler spor olgusuna içkindirler, örneğin; Eşitlik İlkesi, Hoşgörü İlkesi, Yetkinlik (Mükemmellik) İlkesi, Ölçülülük, Azim, Kendine Egemen Olma, Evrensellik vb. gibi....İlkeler ve kurallar, hepsi birlikte Sporu bir Ahlak Olayı olarak ortaya çıkarırlar (Erdemli, 2008).” Burada ‘yarışma/karşılaşma’ sporlarından bahsedilmiştir. Aynı şekilde, Suits’in oyunu (game) da bir yarışma ya da karşılaşmadır. Bir karşılaşma ya da yarışma sporu/oyunu iki ya da daha çok sporcunun/oyuncunun birbiri ile mücadele ettiği bir etkinlik olduğundan, oyunun sınırlarının belirlenmesi ve iki tarafın eşit koşullarda değerlendirilmesi için kurallara ihtiyaç vardır. Ancak, bu kurallara sadece ihtiyaçtan ya da zorunluluktan mı uyulur? Suits, bir oyunun oyun olabilmesi için kuralların zorunluluğunu ve oyundaki kuralların ahlak kuralları ile farkını şöyle dile getirir: “Ahlakta, kurallara uymak eylemi doğru kılar; ama oyunda eylemin kendisini yaratır (Suits, 2012).” O halde, bir oyunun ‘var’ olabilmesi için kurallara ihtiyaç vardır.

Bu, kurallara uymanın ya da uymamanın ‘doğru’ ya da ‘yanlış’ şeklinde yargılanmasının ötesindedir⁹⁶. Kurallar yoksa, oyun da yoktur; o durumda herhangi bir kuralın doğru ya da yanlış olduğunun bir önemi de yoktur.

Burada, bir sorunla karşılaşyoruz: sporcunun özgürlüğü önemlidir ama bu nasıl bir özgürlüktür? Sorudan hareketle, Felsefe Tarihine baktığımızda iki büyük felsefi tavrın ve bu tavırlarla ortaya çıkan ahlak anlayışlarındaki özgürlüğün hangisi sporcu için önem taşımaktadır? Söz konusu tavırlar, Herakleitos, Sokrates, Platon ve Aristoteles çizgisinde ortaya çıkan Mutlulukçu (Eudaimonist) ahlak anlayışı ile gelişen, Kant ve Alman İdealist Felsefesi ile yeniden yorumlanagelen Kıta Avrupası Felsefesi ile Sofistlerden ve Hazcı (Hedonist) ahlak anlayışları ile gelişen, Bentham, Mill ve ardıllarıyla olgunlaştırılan Yararcı (Utilitarist) ve Pragmatist Felsefedeki özgürlük anlayışlarından hangisi sporcu için önemlidir? Soruyu yanıtlayabilmek için bu felsefeleri kısaca anımsamakta yarar var.

Kıta Avrupası’nda Rönesans ve Reform hareketleri ile başlayan dünyayı din üzerinden anlama ve biçimlendirme alışkanlıklarının yıkılmaya başladığı modernleşme ile açığa çıkan Aydınlanma; Kant’ın deyişiyle “İnsanın kendi suçu ile düşmüş olduğu bir ergin olmama durumundan kurtulmasıdır” (Kant, 1784). *Aydınlanma Nedir?* makalesinde Kant, Aydınlanma’nın mottosu haline gelen ‘Sapare Aude (Aklını Kendin Kullanma Cesareti Göster!)’ ifadesini hatırlatarak İnsanın kendi kendini belirleyebilecek gizilgüce sahip bir varlık olduğunu öne sürmüş ve autonom bir İnsan anlayışını ön plana çıkarmıştır. Aydınlanma ile beraber yeniden gücünü kazanan akıl (reason), “olayın sürüp-gidişine katılmış, orada işleyen akıl değildir; durup-düşünen, bütünü gören ve onu değişik bakımlardan değerlendiren akıldır” (Erdemli, 1995).

West’in deyişiyle “Batı toplumu, eski Yunan ve Roma’ya kadar geri götürülebilen ve modern zamanlarda da devam eden bir dizi toplumsal ve kültürel gelişmeyle modernleştirilmişti” (West, 2008). Böylelikle, Kıta Avrupası’nın rasyonelliği (akıcılığı) bilimsel akılla beslenen seküler toplumların ve devletlerin, dolayısıyla dünyevileşen İnsanları getirdi. Bu gelişmelerin etkisiyle ortaya çıkan modern İnsan, bu dünyaya ilişkin etkinliklerinde neyin doğru, neyin yanlış olduğunu kendi aklıyla

⁹⁶ Burada tartışmalı bir konuyla karşılaşyoruz. Acaba: Suits’in oyun teorisinde kurallar Etik bir anlam mı yoksa Metafizik bir anlam mı taşır? Konunun genişliği bu çalışmanın sınırlarını aştığı için, bunu burada sadece bir sorun olarak belirtmeyi uygun buluyorum.

kavrayabilir ve özgün varlığını ortaya koyabilir bir autonom varlık olarak evirilmeye başladı. Buna karşın, La Meittrie'nin *Makine İnsan* eserindeki yorumuyla, nedensel güçlerle açıklanabilir İnsan varlığının yanı sıra biyolojik ve toplumsal koşullarla açıklanabilir İnsan eylemlerinin nasıl olup da özgür ve sorumlu ahlaki özneler yarattığı tartışmalıdır (Meittrie 1747 akt. West, 2008 s.51). Bu bakış açısına göre İnsan, neden-sonuç ilişkileriyle 'belirlenmiş' bir varlık ise 'özgür' olamaz ve eğer özgür değilse, eylemlerinin sonuçlarından da sorumlu değildir. Ancak, bu çıkarsamaya karşın Kant, özgürlüğün "özbilince sahip olan varlıkların temel özelliği" olduğunu iddia eder ve O'na göre, "ahlaki eylem, bireyin belli bir çıkarı ya da arzusunun değil de yalnızca doğru olanı yapma niyetinin sonucu olmalıdır" (West, 2008).

Mill ve Mill'in temsil ettiği Anglosakson Felsefe ile Kant ve Kant etkisindeki Alman İdealizmi arasında çok temel bir fark vardır. İlki, ahlaki bir özne olan İnsanın eylemlerinin 'doğru' ya da 'yanlış' olarak değerlendirilmesinin ancak sonuçlarına bağlı olduğunu iddia ederken; ikincisi, İnsan eylemlerinin 'doğru' ya da 'yanlış' olarak değerlendirilmesinin ancak eyleme geçiren nedenler, niyetler ya da güdülere göre mümkün olabileceğini öne sürer. Bu çerçeveden bakıldığında Suits'in Oyun Teorisi'nde sporcunun özgürlüğünü bir sorun olarak ele almadığını görüyoruz. Peki, teorinin belirlenişine göre bakıldığında Suits, hangi düşün dünyasına daha yakın durur?

Kant ve Kant etkisindeki Alman İdealizmi, İnsanın akıl sahibi bir varlık olarak autonom bir varlık olduğunu ve dolayısıyla iradesiyle seçimler yaptığını öne sürer. Ancak, Suits'de oyun oynama kavramı ancak dilsel olarak incelenen ve çeşitli formüller ile belirlenen öğelerle kurulmuş bir sistem olarak karşımıza çıkıyor. 'Lusorik tavır' ile belirlenen öğe, oyunun olmazsa olması şeklinde ifade edilse de, bu tavrın 'oyun oynamak isteme'den kaynaklı bir gönüllülük içerdiği görülüyor. Burada Suits'in amatör ve profesyonel ayırımına değinmek gerekir.

Suits'e göre amatör, oyunu kendi içinde bir amaç olarak oynayan; profesyonel, oyunun dışında başka bir amaca ulaşmak için oyun oynayandır. Bu bağlamda Suits, "oyunun, oyun olma özelliğini yitirmeden bir araç olarak işlev görebileceği" ifadesiyle, lusorik tavır sahibi olmanın zorunlu olduğunu; ancak lusorik tavır sahibi olan bir sporcu/oyuncunun oyunu, 'para kazanmak' için oynamasında oyunu bozan bir yan olmadığını dile getirir. Bundan dolayı Suits, profesyonel ve amatör oyuncuların,

‘oyun kurallarına değil, oyuna karşı tavırlarının farklı’ olduğunu iddia eder (Suits, 1978).

Burada, Suits’in oyun teorisindeki oyuncunun ya da sporcunun ‘lusorik tavır’ sahibi olmasının, onun özerk ya da autonom bir birey olduğunu ifade edip etmediği sorulabilir. Ancak, zorlama bir şekilde kurallara uymak ile bilerek ve isteyerek, kendi iradesiyle –kurallara uymamanın oyunu bozacağından dolayı– kurallara uymak arasında fark vardır. İlkinde, kurallara uyma tavrı içselleştirilmiş görünmezken; diğerinde, kurallara uyma tavrı içselleştirilmiştir. Bu, ‘içselleştirilmiş bir inanışla kurallara uyma tavrı’ bize atlet⁹⁷ kavramını verir.

Erdemli, ‘atlet’ sözcüğünün çözümlemesi ile ‘amatör oyuncu’ kavramını bize şöyle verir: “Atlet sözü, Antikçağ’da yarışma anlamına gelen atlos ile yarışmanın ödülü anlamına gelen atlon sözcüklerinden türer. Yarışma anlamına gelen atlos’un sıfatı olan atlios güçlükler içinde acı çeken, yarışan, yarışma sonunda bitkin düşen anlamındadır....Atlet’in bu anlamı ile atlon birleşince şu anlam ortaya çıkar: *Atlet amaç bildiği şey uğruna kendisini tüketircesine uğraş veren kişidir*” (Erdemli 1990). Burada bahsedilen ile, ‘uğrunda güçlük çekilse de vazgeçmeme’ çünkü o etkinliği kendisi için yapma tavrı ortaya konur. Bu da bize oyuncu (player) kavramını açar. O halde, amatör ve profesyonel arasındaki fark, ‘içselleştirme’ ve ‘zorunluluktan yapma’ şeklinde de ayrımlanabilir. Bu fark, hem oyunlarda (games) hem de sporda kendini gösterir. Bunun yanında, daha önce söz edildiği üzere, Suits’e göre bir etkinliği ‘kendi içinde değerli/ototelik’ olarak yapan bir oyuncu/sporcu için ekstralusorik amaçlara sahip olmak onun amatörlüğünü bozmaz.

Sonuç olarak, Mill etkisindeki Anglosakson Felsefesindeki özgürlük anlayışı, sporun bir ahlak olarak benimsenebilmesi için gerekli temellendirmeyi vermezken, bize ancak bir automat sporcu ya da oyuncu anlayışı sunabilir. Buna karşın, Kant ve Alman İdealizmi etkisindeki özgürlük anlayışı, İnsanın kendini özgür iradesiyle karar veren autonom bir birey olarak var etmesi için gerekli olan temellendirmeyi verdiği için, sporun bir ahlak olarak benimsenebilmesini sağlar. O halde, sportif özgürlük, sporun bir ahlak olarak benimsenmesi ile koşuttur ve ancak sporu bir ahlak olarak benimseyen sporcu ya da oyuncu sportif olarak özgürdür. Bu çerçevede,

⁹⁷ ‘atlet’ sözcüğü Türkçede sadece atletizmle ilgilenen kişileri kapsıyor gibi görünse de, İngilizce karşılığı olan ‘athlete’ sözcüğü, genel olarak sporcu anlamına da gelir.

Suits'in Oyun Teorisi bağlamındaki özgürlük ancak 'olumsuz özgürlük' olarak 'zorlama yokluğu' şeklinde ortaya konabilir. Buna karşın, 'olumlu özgürlük' şeklinde bir anlayış olsaydı, sporcu autonom bir varlık olarak, sporda/oyunda kendi özgün varlığını ortaya koyabilen bir varlık olarak karşımıza çıkardı.

Bu noktada, Suits'in oyun teorisinde bir ahlaki özne olan İnsan için özgürlük sorunu ele alındığında sorulabilecek bazı sorular özet olarak şöyle sıralanabilir:

- ✓ Bir oyuncu, oyun oynamaya karar verdiğinde neye karar vermiş olur?
- ✓ Bir oyun oynamak, ahlaki bir zorunluluk olarak kurallara uyma tavrını getirir mi? Ya da oyun kurallarına uymak ahlaki bir tavır mıdır?
- ✓ Oyun oynamak, özgür bir eylem midir?
- ✓ Oyun oynamanın içinde zorunluluk varsa, bu zorunluluk oyunun özgürlüğünü ya da oyuncunun özgürlüğünü bozar mı?
- ✓ Oyun kurallarına uyma tavrı iradi bir kararı içeriyorsa, o halde oyun oynayan özgür müdür?

6.3.1.1.1. Otonomi (Sporcu Autonom Mudur? Automat Sporcu Olabilir Mi?)

Suits'in oyun teorisine göre, sporcu autonom mudur automat mıdır? Bu soru, automat bir sporcunun mümkün olup olmadığı sorusuna yol açarken, bir yandan da, spor ve spordaki özgürlük sorununu yeniden ortaya koyar.

Özgürlük, 'olumlu' ve 'olumsuz' özgürlük olarak iki şekilde ortaya konmuştu (Bkz. 6.2.1.3.1.). 'Otonomi', kavramı, 'olumlu' özgürlük ile ilişkilendirilen bir kavramdır. Wolf'a göre, 'özgürlük aynı zamanda içsel otonomiye ya da kişinin kendi içsel durumu üzerindeki egemenliğini de gösterir. Bunun, olası birkaç göstergesi vardır:

- ✓ Aklın buyruklarına göre davranma yetisi,
- ✓ Kişinin özbenliği ya da kendi değerlerine göre davranma yetisi,
- ✓ (doğru ya da güzel gibi) Evrensel değerlere göre davranma yetisi, ve
- ✓ Hem aklın buyruklarından hem de arzuların kışkırtmasından bağımsız olarak davranabilme yetisi; diğer bir deyişle, zorunlulukla değil, keyfi bir biçimde (otonomiyle) davranabilmesi (<https://plato.stanford.edu/entries/freewill/>. Erişim tarihi: 25 Ocak 2018).

Buradan hareketle, Suits'in görüşlerine baktığımızda, sporun bir ahlak olduğu

anlayışıyla karşılaşmayız. O zaman, şöyle bir sorun ortaya çıkmaktadır: Sporcu bir automat mıdır?⁹⁸ Bu noktada, ‘oynama (playing)’ ve ‘oyun oynama (game playing)’ ayrımına dönmekte yarar var. Daha önce açıklandığı üzere Suits, ‘game playing (oyun oynama)’ ile ‘playing (oyinama)’ arasında bir mantıksal ilişki olmadığını söylemişti (Bkz. 4.1.3). Bu yüzden, O’na göre, ‘oyunun oyuncusu (game player)’ ile ‘oyuncu (player)’ arasında da mantıksal⁹⁹ bir ilişki yoktur. Bununla birlikte, *play* ile *game* arasındaki ilişkinin tür-cins ilişkisi olmadığını iddia eden Suits (1989, 2007)’e göre ‘bazı oyun oynamalar oynamadır ama bazıları değildir (some game playings are playing, but the others are not)’. Burada, bir etkinliğin kendisi için yapıldığında yani amacı kendisinde olduğunda, kendi içinde değerli bir etkinlik olarak yapıldığında ‘ototelik’ ve başka bir amaç için yapıldığında yani başka bir amacın aracı olduğunda ‘araçsal’ olduğunu hatırlamak gerekir.

Automat ve autonom¹⁰⁰ ayrımı üzerinden düşünüldüğünde, bir spor ya da oyun etkinliğine dair kuralları ‘sadece o etkinliği mümkün kıldığı için’ kabul eden yani lusorik tavır sergileyen oyuncu/sporcu ne taraftadır?

İlkin, oyuncunun autonomisi üzerinden düşünelim; burada, kendi kararlarını kendi veren ve kararlarının sonuçlarına dair sorumluluğu alan bir birey ile karşılaşırız. Buna karşın, automat kavramı üzerinden düşünürsek; verilmiş kurallara aynen uyan, mekanik bir tavırla karşılaşırız. Örneğin; bir sporcu/oyuncu, herhangi bir spor etkinliği sırasında A eyleminin B sonucunu doğuracağını bildiğinden; B sonucunu istemiyorsa, A eylemini yapmaz. Bu ifade, sonuçları öngörerek eyleyen bir bireyi anımsatsa da, ahlaki özne olan sporcunun/oyuncunun ‘doğru’ ya da ‘yanlış’ eylemeye dair herhangi bir akıl yürütme ve davranışta bulunmasını içermez. O, kendi kararlarını alma ve sportif iradesiyle davranma bakımından kısıtlandığı için antrenörü ve spor yöneticisi tarafından kendisine söylenenleri olduğu gibi uygulamaya çalışır. Böyle bir oyuncu ya da sporcunun İnsan varlığına içkin olan ‘özerk (autonom)’ ve ‘özgür’ olma bilincinden, dolayısıyla sportif denemelerde bulunmasından, denemenin getirdiği gerilim ve heyecandan yoksun kaldığını söyleyebiliriz. Örneğin; automat tavrı bir

⁹⁸ *automat* davranış ile, belirlenmiş; dışına çıkılmasına izin verilmeyen davranışlar topluluğunu kastediyoruz. Burada, sporcunun özgün, yaratıcı ve özgür sportif davranışları dikkate alınmamaktadır.

⁹⁹ Mantıksal olarak diyoruz, çünkü Suits’in yaptığı bir mantıksal açıklamadır.

¹⁰⁰ *autonom* davranışta ise, sporcunun spor yaparken veya oyun oynarken sporun ve oyunun kurallarına uymakla beraber kendi yaratıcılığını da göstermesini anlıyoruz.

sporcu, kurallarca kabul edilir şiddetin ciddi bir düzeyde olduğu Amerikan güreşini yaparken yaptığı etkinliğe dair herhangi bir duygu ve düşünce içerisinde bulunma gereği duymaz. Oysa, autonom olan bir sporcu –kurallarca kabul edilse dahi– şiddetin bu denli içerildiği bir sporun, İnsanın özüne uygun olmadığı duygu ve düşüncesi ile bu etkinliğe girmeme kararı alabilir. Bu karşılaştırmada çok belirgin bir fark vardır; autonom olan birey bir ahlaki özne olduğunun bilincindedir ve karar alırken kendini bir akıl yürütme süzgecinden geçirir. O’nun, bir eylemin ‘doğru’ ya da ‘yanlış’ olup olmadığına dair bir fikri oluşur; buna karşın, automat olan sporcu/oyuncu böyle bir ahlaki sorgulamaya girişmez.

6.3.2 Özgürlük, Yaratıcılık, Güzellik, Sportif Haz ve Sportif Mutluluk

Oyun, spor ve oyun olarak spor; İnsanın özgün varlığını ortaya koyabileceği bir olanak olarak yaratıcılık ve güzellik içerir. Bunun yanında, spordaki yaratıcılığın ve güzelliğin ortaya konulabilmesi için, sporun özgür bir eylem alanı olması gerekir. Bu bağlamda, öncelikle ‘güzel oyun’ kavramını irdelemek, sporun içindeki bu tür olanakları tanımak açısından temel bir başlangıç noktası olacaktır.

‘Güzel oyun’ kavramı; hem Estetik hem de Etik bir anlam taşır. Bir oyunun, kuralları uyarınca ve sportif yaratıcılığın ortaya konularak oynanması, o oyunun hem oynama hem de seyir zevkini arttırır. Bundan dolayı, ‘güzel oyun’, ahlaki öznenin kendisini aynı zamanda bir estetik özne olarak deneyimlediği bir alan olarak karşımıza çıkar. Daha önceki bölümlerde, ahlaki özne olarak oyuncu/sporcu kavramı çeşitli bağlamlarda ele alındı, ancak bu kavramın aynı zamanda ‘estetik özne’ olma olanağı tartışılmadı. Bu bölümde, ahlaki bir özne olarak sporcu/oyuncunun spordaki özgürlük ile yaratıcılık olanakları; güzellik, sportif haz ve sportif mutluluk kavramları ile ilişkisi bağlamında irdelenecektir.

‘Güzel olan nedir?’ diye sorulduğunda, güzelliğin göreceli bir anlamı olduğu dolayısıyla, herkes için geçerli bir güzellik tanımının yapılamayacağı söylenebilir. Ancak, tümel olan ‘güzellik’ kavramı ya da tekil olan ‘güzel’ ifadesi, bireyin deneyimleri üzerinden de anlamlandırılabilir da nesnel bir sonuca vardırabilir. Bunu evrensel güzellik standartları olup olamayacağı üzerinden tartışmak yerine ‘güzel’ ve ‘iyi’ kavramlarının ilişkisi üzerinden açıklamak isterim. Şöyle ki; A ya da B kişisi bir kişiye, eyleme ya da nesneye ‘güzel’ diyebilir, bu öznel bir tavidir. Buna karşın, tüm

İnsanlığın iyiliğine yönelen bir kişi, eylem ya da nesne ‘güzel’ olarak adlandırılıyorsa, bu, o kişi, eylem ya da nesnenin genel bir iyiliğe yönelmesinden kaynaklıdır. Dolayısıyla, burada sadece bir Estetik haz değil; bir Etik haz da alınır. Bu, iyi yaşama olan yönelimin ya da yaşamın anlamlı kılınmasına dair arayışın bir göstergesi gibidir.

Estetik bir özne olan birey, doğa ve evren karşısında çeşitli anlarda bir tür ‘güzellik’ deneyimler ki, bu deneyimleme durumu İnsanda ‘estetik haz’ uyandırır. Bu deneyimin kaynağı nedir? Bu deneyimin kaynağı birey mi, yoksa estetik nesne midir? Başka bir kişi; bir sanat eseri, bir etkinlik vs., kişinin estetik haz unsuru olarak yöneldiği ya da etkilendiği estetik nesne olabilir. Bu noktada; oyun, spor ve oyun olarak spor, izleyici olan ya da yapan birey için bir ‘estetik nesne’ olarak karşımıza çıkar, bu bağlamda bir ‘estetik değer’ taşır. Çünkü, sözü edilen birey hem Etik hem de Estetik bir öznedir. Burada, spordaki güzellik kavramına daha yakından bakalım.

Erdemli (2008)’ye göre spor doğal bir olgu değildir. Oyun (play), daha temel/ilkel (primitive) bir etkinlik olarak İnsan doğasına dair bir olgu olmasına karşın, spor ya da oyun (game), İnsan eliyle oluşturulmuş etkinliklerdir. Bundan dolayı, gelişime ve değişime dolayısıyla yaratıcılığın ortaya çıkarılmasına olanak tanırırlar.

“Spordaki güzellik bir doğal olay değildir; yapaydır, çünkü İnsan tarafından yaratılır. Sporun kendisi de doğal değildir; İnsan tarafından yaratılır. Spordaki güzellik spor olayına özgüdür. Bu güzellik yapaydır... Sportif güzellik, bir spor olayını mekanik olmaktan çıkartır; yaratıcı bir hareket olmasını gerektirir. Sportif hareket güzellik özelliğine sahip oldukça gelişen, incelen, İnsanlaşan bir hareket olur” (Erdemli, 2008).

Yaşamının diğer boyutlarında olduğu gibi spor, oyun ve oyun olarak sporda da İnsanın bir bütün olarak gelişmesi, değişmesi ve olgunlaşması için sporun estetik değeri önemlidir. Sporun ya da oyunun estetik değeri, estetik bir haz vererek izlenmesi ya da yapılmasının ötesinde İnsanı bu anlamda geliştirmesi ve İnsandaki özgürlüğe dayanan yaratıcılığı doğurması bakımından diğer yaşama boyutlarından ayrılır. “Spordaki “güzel”in spora özgü oyun, gerilim, coşku, başarı, yarar, iyi, yaratıcılık, özgünlük, özgürlük, yetkinlik gibi daha birçok kavramla da ilişkisi vardır.... Spor olayının özü gereği izlenmesi İnsanı coşturur ve bu bir tür arınma (katharsis) sağlar. İnsan hırs ve hınçla değil, arınmadan kaynaklanan iyi isteği, iyiyi gerçekleştirmek, güçlülük ve yücelik duygusuna ulaşır. O artık iyi ve güzel olanı arayan İnsandır” (Erdemli, 2008).

Frias ve Edgar (2016), sporun estetik değeri ile insanlık durumumuz (human condition) arasındaki bağlantının, spor etkinliklerini bizi İnsan yapan şeylere bağlayan bir eğitim aracına dönüştürdüğünü; bir spor etkinliğinin inceliği, zarafeti, çevikliği ve akışından kaynaklı duygularla, birey için bir kendini ifade etme alanı olduğunu dile getirir. Onlara göre, spordaki estetik duyarlılık, sadece spora öz ve içkin yönleri anlamamıza değil, aynı zamanda kendimize ve dünyayla ilişkimize dair daha iyi bir kavramaya sahip olmamıza da katkı sağlar.

Herhangi bir spor/oyun etkinliğinde bir Estetik ve Etik özne olan iki taraf vardır: Sporcu/Oyuncu ve İzleyici. Her iki tarafın duyumsadığı estetik haz; spora/oyuna verdiği estetik değer ya da spora/oyuna karşı gösterdiği estetik duyarlılık farklıdır. Bu noktada, hem spor ile oyun arasındaki farka hem de sporcu/oyuncu ile izleyici arasında farka değineceğim.

Hurka (2006), Suits'in kendisinin, sporun, oyunların (games) bir altkümesini oluşturduğu fikrinden vazgeçtiğini ve bundan dolayı oyunların, görece nesnel kurallara dayanarak değerlendirilen "hakemli" etkinlikler olmasına karşın; sporların, estetik standartlara göre değerlendirilen "değerlendiricili" etkinlikler olduğunu öne sürdüğünü söyler (Suits, 1988).

Best (1985) gibi bazı düşünürler de, sporun bir sanat etkinliği olup olmadığını tartışırken, sporu iki türe ayırır: amaçlı spor, estetik spor. İlki, Suits'in de öne sürdüğü şekilde hakemlerce değerlendirilen 'oyun oynama' etkinlikleri olarak ifade edilebilirken; diğeri, Suits'in 'spor' olarak adlandırdığı şekilde değerlendiricilerce puanlamanın yapıldığı ve cimnastik, dalış, buz pateni vb. etkinlikler olarak ortaya konulabilir. Best'e göre; ilkinde yani oyunda (game) 'amaç', amaca ulaşma araçlarını kısıtlayan kurallara uyum sağlandıktan sonra bu tür araç, gereç ve yöntemden bağımsız olarak belirlenebilirken; diğesinde yani sporda 'amaç', amaca ulaşma aracından bağımsız olarak belirlenemez.

Suits'in belirlenimi; Best'in tanımladığı şekilde 'amaçlı' oyunlar ile 'estetik' sporlar arasındaki "asıl amaç" konusunda temel bir ayrımın varlığını destekler.

Suits, spordaki/oyundaki Estetik özneye fazlaca değinmemiş olsa da *Oyun Üzerine Sözler* (Words on Play) makalesinde; 'estetik haz' ile oyun (play) arasındaki ilişkiden söz eder. O, Kant, Schiller ve Santayana gibi filozofların estetik hazzın sadece oyun (play) olmadığını, aynı zamanda oyunun en yüksek ve iyi türü olduğunu

göstermeye yöneldiğini ifade eder. Ancak, O'na göre, bu tavır, oyundan çok estetiğe ilgi duymalarından kaynaklıdır (Suits, 1977). Dolayısıyla, -her ototelik etkinlik oyun (play) olmadığından- araçsal etkinliklere ayrılan kısıtlı bir kaynak belirli bir süre için ototelik etkinliğe ayrılıyorsa, o ototelik etkinlik bir oyundur (Suits, 1977). Bu bağlamda, bir etkinliği sadece kendi içinde değerli/ototelik olarak görme, ondan alınan estetik hazza dair bir şey söylemez. Ancak, 'saf oyun' ya da diğer bir deyişle, Suits'in ilkel oyun (primitive play) belirlenimi bir estetik yönelimi gizler mi? Yani, küçük bir kızın hulahop çevirme becerisini arttırmaya çalışması, onun bu etkinlikten daha fazla haz almayı sağlama çabasıyla ilişkilidir. Suits'in deyişiyle, bu etkinlikteki beceri geliştirme çabası en üst ilgi kaynağı olursa o halde o etkinlik 'gelişmiş oyun (sophisticated play)'e dönüşür. Öte yandan, herhangi bir sportif/oyunsal etkinlikte gerekli olan beceriler geliştikçe hareket kusursuzlaşmaya başlar ve daha estetik bir değer kazanır. Çünkü, bu noktada, bedenine egemen olan sporcu/oyuncu hareketle bütünleşmiş ve hareketi doğallaştırmıştır. Zaman zaman da, bazı hareketler kimi spor dallarında, 'özgün' hale getirilir ve o hareketi ortaya koyan sporcu/oyuncunun ismiyle anılır. Elbette ki böyle zamanlarda bireyde gizli olan yapıcı-yaratıcı yan açığa çıkmıştır. Sporcu/oyuncu, hareketi 'kendine göre' kusursuzlaştırmaya başlamıştır. Burada, etkinliğe giren kişinin o etkinliğin estetik değerlerinden aldığı haz ya da duyduğu sevinç, onu sportif mutluluğa götürebilir.

Antik Yunan ideallerine dayanan Antik Olimpiyatlar ya da Antik Yunan'daki genç erkeklerin iyi bir vatandaş olarak gymnasiumda yetiştirilmesine bakarsak; fiziksel, zihinsel, ruhsal ve ahlaki gelişimi öngören ve bu şekilde bir eğitimi planlayan bir yapı görürüz. Schiller, *İnsanın Estetik Eğitimi Üzerine Bir Dizi Mektup* adlı eserinde, ilkin Antik Yunan'daki eğitimden aldığı ilhamla, genç İnsana hem madde hem form üzerine bir eğitim verildiğinde, kişi hem ince bir ruh hem enerjik bir beden sahibi olduğunda, olgun bir akıl ile mükemmel bir insan tipi meydana getireceğini dile getirir (Schiller, 1999). Schiller, bu bağlamda, öncelikli olarak İnsanı harekete geçiren iki tür itkidenden (güdü ya da içtepi) söz eder: maddi itki ve formel itki. İlki, İnsanın duyumsal; ikincisi, akli yönüne işaret eder. Maddi itki ile hareket eden İnsan, henüz kendi bilincinde değildir ve değişken varlık durumları (mode of existence) deneyimler, buna karşın, formel itki ile hareket eden İnsan, kendi bilincinden hareketle kararlar alır ve değişken değildir, şimdi nasılsa sonra da öyledir. Bu iki itki, yaşam boyu mücadele

içindedir; buna duygu ve aklın mücadelesi de denilebilir. Bu iki itkinin yarattığı varlık durumunun çözümü ise Schiller'in deyişiyle oyun itkisindedir. Oyun itkisi, bu iki itkinin dengeli bir biçimde eylemesine yol açar. Bu noktada, İnsan özgürlüğünün bilincine varır. İnsan, duyumsal dünya ile elde ettiği deneyimlere dair hakikatin bilgisine varmak istediğinde rehberi, yaratıcılığını duyumsadığı oyun olacaktır. Schiller bunu şöyle dile getirir: "İnsan, kelimenin tam anlamıyla ancak İnsan olduğu zaman oynar ve ancak oynadığı zaman tam bir İnsandır" (Schiller, 1999). Bu, aynı zamanda İnsanın yaşamını incelikli bir yaşam haline getirmesi için dayanacağı Estetik eğitiminin 'güzellik ideali'ni de ortaya koyar. "Bir İnsanın güzellik ideali, onun oyun itkisini tatmin ettiği yolda aranılırsa, hiç aldanılmaz....Güzel yalnız yaşam değil, yalnız form değil, canlı form yani güzellik olmalıdır. O, İnsana mutlak formelliğin ve mutlak gerçekliğin çift prensibini, mutlak gerçekliği emreder. Bununla beraber ifadesi şudur: İnsan güzellik ile yalnız olmalı ve yalnız güzellik ile oynamalı" (Schiller, 1999).

Buradan hareketle hem bir Estetik özne, hem de bir Etik özne olan sporcu/oyuncu kavramına baktığımız zaman; sporun hem güzeli hem de iyiyi ortaya çıkaran bir olanak olarak aynı zamanda yaratıcı ve özgür İnsanı somutlaştırdığını söyleyebiliriz. Ancak, bu noktada sporun bir haz mı, mutluluk mu getirdiğini sorgulamak gerekir. Eğer spor olayına, sadece sportif hazzı odaklanarak bakarsak o halde spora, Schiller'in deyişinden hareketle maddi itki ile yönelmiş oluruz. Buna karşın, spor olayına, sadece sportif mutluluk odaklanarak bakarsak o zaman Schiller'in deyişinden hareketle spora formel itki ile yönelmiş oluruz. Bu iki itkiyi dengeleyen bir unsur olan oyun itkisi ile yöneldiğimiz spor ya da oyun, oyun olarak spor kavramını bize verebilir. Dolayısıyla, burada sporun 'oyun' özü kaybolmamış olur. O halde, hem Estetik hem Etik özne olan sporcu/oyuncu için spordaki güzellik, sporu bir 'güzel oyun' olarak ortaya çıkarır.

Bu noktada, 'haz' ile 'mutluluk' arasındaki temel bir ayrımı ortaya koynamta fayda vardır. 'Haz', eylem sırasında ortaya çıkarken; 'mutluluk' eylem sonrasında ortaya çıkar. Dolayısıyla herhangi bir spor olayında bu ikisi de açığa çıkar. Hem coşkulu bir kazanmanın sevincini yaşamak ve bu mutluluğu görece daha uzun süreli olarak yaşamak, hem de kazanmaya giden süreçte yapılan her sayıdan haz almak mümkündür.

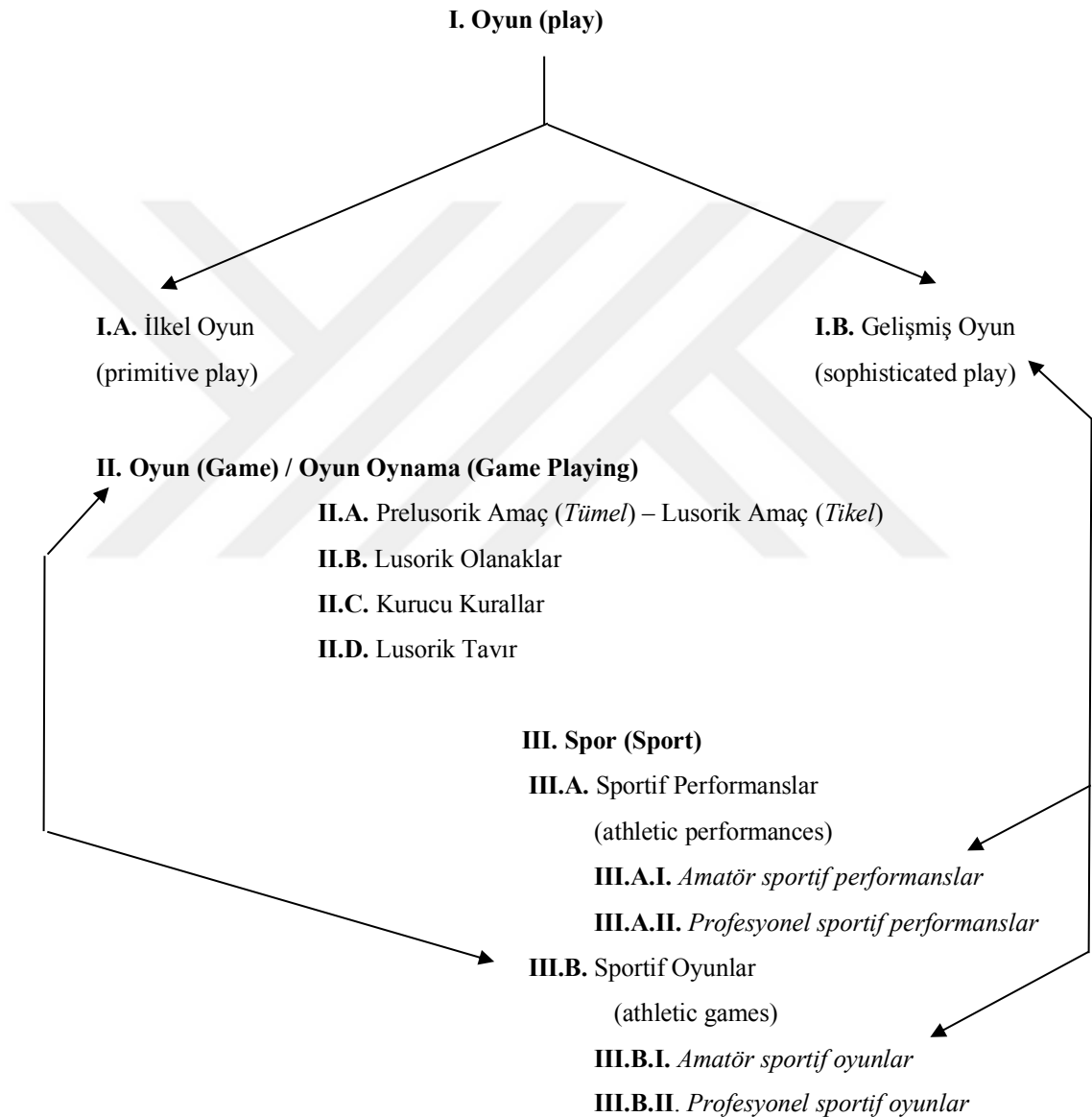
Şimdi, izleyici olarak spora katılan İnsan tarafındaki Estetik belirlenimlere bakalım. Mcfee (2013), izleyicinin -sonucundan bağımsız olarak- amaçlı bir etkinliği,

diğer bir deyişle bir oyunu ya da karşılaşmayı izleyemeyeceğini iddia eder. O halde, bir oyun etkinliğinde izleyici prelusorik amaca ulaşılıp ulaşılmaması ile ilgilidir. Bunun yanında, lusorik amaca, yani -oyunu oynayarak prelusorik amaca ulaşmaya- değer verir. Oyunun güzel oynanıyor olması, izleyiciye estetik bir haz verir. Bu bağlamda Mumford (2012)'un, ' taraftar izleyici (partisan)' ile 'salt izleyici (purist)' arasında bir ayrımını hatırlamakta fayda vardır. Buna göre, *taraftar izleyici* oyunla güçlü bir duygusal bağlılık kurar ve bu çeşit bir izleyicinin amacı, asli olarak, takımını desteklemek ve takımının kazandığını görmektir, bundan dolayı güzel bir şekilde kaybedilen bir maçı izlemektense, çirkin bir şekilde kazanılan bir maçı izlemeyi tercih eder; *salt izleyici* sporda daha yüksek bir güzellik arayışındadır; kazanma ya da kaybetme görmek istese de hangi tarafın kazandığı ile ilgilenmez. Mumford'a göre, salt izleyici etkinlikle ilişkilendirilen çok uç ya da coşkun duygular yaşamazken, daha geniş ve çeşitli bir estetik deneyim yaşar. Dolayısıyla, salt izleyici etkinliğin sonucu değil, süreciyle ve yarattığı güzellikle ilgilidir, bu yüzden de güzel oynanmış bir oyunu, sonucu 'kazanma' olan herhangi bir oyuna tercih eder. Bu da, salt izleyicinin sporun özüne değer verdiğini ve sporun kendisinden kaynaklı estetik hazzıya yöneldiğini gösterir. Bu da bize, Mumford'un -kendisi bu şekilde dile getirmese de- izleyiciyi hem bir Estetik özne hem de bir Etik özne olarak gördüğünü gösterir.

Sonuç olarak; Estetik hazzın en yüksek düzeyde alındığı zamanlar aslında bir oyunun en iyi oynandığı zamanlar mı? Diye sorulabilir. Ancak, bu sorunun cevabı sporcu/oyuncu ya da izleyicinin spora ya da oyuna nasıl yöneldiği ile ilgilidir. Dolayısıyla, sporun mekanik bir etkinlik olmadığını dile getirmekte fayda vardır. Suits'in oyun ve spor ayrımı da buna uygundur. Bu açıdan bakıldığında, oyunda kurallara uyum sağlayarak oynamak, oyunu yaratırken; sporda, kurallar dahilinde yaratıcılığın ortaya konulması estetik bir değer içerir.

7. TARTIŞMA VE SONUÇ

Çalışmam sırasında yeri geldikçe Bernard Suits'in Oyun Teorisini kurduğu kavramlara değinilmişti.¹⁰¹ Çalışmanın Tartışma ve Sonuç bölümüne bir giriş olarak, hem Suits'in kavramlarının derli toplu görülmesi hem de Oyun Teorisinin bütün olarak izlenebilmesi ve dolayısıyla tartışma olanaklarının açılabilmesi için bir kez daha, söz konusu kavramları şematik olarak ele almanın yararlı olacağını düşünüyorum.



Şekil 3. Suits'in Oyun Teorisine dair temel kavram haritası

¹⁰¹ Bu kavramlardan daha önce şu bölümlerde söz edildi: 4.1.1; 4.1.3; 4.1.4 (tüm alt bölümleri); 4.1.6; 4.1.7; 4.1.8; 4.1.9; 4.1.10; 6.1 (tüm alt bölümleri)

Şimdi bu kavramların içeriğine kısaca yeniden bakalım:

I.Oyun (play)

Suits, oyun (play) kavramını, 'kendisi için yapılan'; ototelik bir etkinlik olarak ifade eder. Ardından, her ototelik etkinliğin 'oyun' olmadığını belirtir. Bu özdeşleştirmenin en iyi ihtimalle bir 'şartlı anlaşma' olabileceğini dile getirir. Dolayısıyla, ancak belirli durumlarda 'kendisi için yapılan' etkinliklerin 'oyun' olarak adlandırılacağını söyler. Daha önceki bölümlerde renk analojisi ile göstermeye çalıştığı gibi, *Suits*'e göre 'oyun'un bir karşılığı vardır. O halde, herhangi birisi, araçsal etkinliklere harcayacağı kaynağı, belirli bir süreliğine ototelik etkinliklere harcıyorsa 'oyunuyordur'. Bunu şu şekilde formüle eder: "X, ancak ve ancak, öncelikli olarak araçsal amaçlara adanmış kaynakları geçici olarak ototelik etkinliklere tahsis ettiyse oynuyordur." (*Suits*, 1977)

Suits, bu bağlamda, 'oyun' kavramını 'amatör' kavramı ile de ilişkilendirir. Dolayısıyla, 'oyun', kendisi için yaptığı etkinlikler olarak ototeliktir ve bu etkinliğe giren kişi amatördür; 'iş', başka bir amacın aracı olarak yaptığı etkinlikler olarak araçsaldır ve bu etkinliğe giren kişi profesyoneldir.

I.A. İlkel Oyun (primitive play)

Suits'in ifadesiyle, ilkel oyun, 'öncelikli olarak, bir becerinin ortaya konulması ya da bir beceriden yararlanılması ile değil; çoğunlukla rastlantısal olarak ortaya çıkan yeni deneyimlerle ilgilidir' (*Suits*, 1988). Bu anlamda, 'oyunsal' olarak adlandırılabilir olan etkinlikleri kapsar. Örneğin; elde kalem çevirme ya da masa tenisi raketinde pinpon topu sektirme -ilk hali ile- 'ilkel oyun' sınıfına girer. Bununla beraber, bu iki örnek de bir becerinin gelişimine olanak tanır. Dolayısıyla ilkel oyun etkinliği, gelişmiş oyuna dönüşebilme olanağını taşır.

I.B. Gelişmiş Oyun (sophisticated play)

Suits'in ifadesiyle, 'bir beceriyi ortaya çıkaran ya da geliştiren' oyun etkinliğidir (*Suits*, 1988). Bu anlamda, oyun dediğimiz etkinlikler ilkel oyunun gelişmiş biçimi olarak görülebilir. *Suits*, gelişmiş oyunu ikiye ayırır: Sportif Oyunlar ve Sportif Performanslar.

II.Oyun (game) ve Oyun Oynama (game playing)

Suits'e göre 'oyun', amaca yönelik bir etkinliktir. Bundan dolayı da, amacı; amaca giderken kullanılan araç, gereç ve yöntemleri yani olanakları; bu olanakları

belirleyen kuralları; bu kurallara uyma tavrı ile tanımlanan ve belirlenen bir etkinlik olarak karşımıza çıkar.

II.A. Prelusorik Amaç- Lusorik Amaç

Prelusorik Amaç: ‘Oyundan önce ve oyundan bağımsız olarak ortaya konan amaç’tır.

Lusorik Amaç: Tümel bir kavram olan prelusorik amaca (the goal of the game) kıyasla tikel bir kavram olarak beliren lusorik amaç, herhangi bir oyun için ‘o oyunun amacı (the goal of a game)’dır.

II.B. Lusorik Olanaklar

‘Prelusorik amaca ulaşmak için kullanılan araç, gereç ve yöntemler’dir.

II.C. Kurucu Kurallar

‘Lusorik olanakları ya da diğer bir deyişle, prelusorik amaca ulaşmak için kullanılan araç, gereç ve yöntemleri sınırlayan kurallar’dır ve bir oyunu, o oyun olarak belirler.

II.D. Lusorik Tavır

‘Kurucu kurallara, ya da diğer bir deyişle, prelusorik amaca ulaşmak için kullanılan araç, gereç ve yöntemleri sınırlayan kurallara sadece o etkinliği mümkün kıldığı için uyma tavrı’dır.

III. Spor (sport): Suits, sporun oyunlar (games) ile birebir aynı olmadığını dile getirir ve sporun bir oyun (game) olma dışında diğer bazı özelliklere de sahip olması ifade eder. Bunlar:

- *Oyun bir beceri oyunudur; beceri fizikseldir.*
- *Oyunun, geniş ve istikrarlı takipçileri vardır.*
- *Oyunun, organizasyonunu, kurallarını vb. belirleyen kurumsallaşmış bir yapısı/geleneği vardır (Suits, 1973).*

Bunun yanında, Suits, Hileli Üçleme makalesinde dile getirdiği ayrım, sporu Olimpik sporlar olarak alır ve bazılarının ‘oyun (game)’u kapsadığını bazılarının kapsamadığını dile getirir. Bu ayrım, daha önce sözü edilen; sportif oyunlar ve sportif performanslardır. Burada, Suits’e göre, ‘prelusorik’ amacı bulunmayan dalış ya da cimnastik gibi etkinlikler sportif performanslar; oyun oynama öğelerinin hepsini içeren futbol, masa tenisi gibi etkinlikler sportif oyunlar olarak adlandırılır.

III.A. Sportif Performanslar (athletic performances)

İdeallere göre ortaya koyulan performanslardır ve değerlendircileri gerektirir. Bu tür etkinliklerin özü performanslar ya da belirli standartlardır.

III.A.I. Amatör sportif performanslar

'Kendisi için yapılan', 'amacı kendisinde olan' bir etkinlik olarak performanslar. Örn: amatör dalış, cimnastik, buz pateni vb.

III.A.II. Profesyonel sportif performanslar

'Başka bir amacın aracı olarak yapılan' bir etkinlik olarak performanslar. Örn: profesyonel dalış, cimnastik, buz pateni vb.

III.B. Sportif Oyunlar (athletic games)

Kurallara dayalı oyunlardır ve kural uygulayıcılarını gerektirir. Bu tür etkinliklerin özü kurallardır.

III.B.I. Amatör sportif oyunlar

'Kendisi için yapılan', 'amacı kendisinde olan' bir etkinlik olarak oyunlar. Örn: amatör futbol, basketbol, boks vb.

III.B.II. Profesyonel sportif oyunlar

'Başka bir amacın aracı olarak yapılan' bir etkinlik olarak oyunlar. Örn: profesyonel futbol, basketbol, boks vb.

Suits, 'sportif performanslar' ve 'sportif oyunlar' arasındaki fark üstüne şöyle bir açıklama yapar: Oyunlar, ortadan kaldırılacak engeller oluşturarak; performanslar, yaklaşılabilecek idealler ortaya koyarak beceri yaratırlar (Suits, 1988).

Suits, genel çizgilerde bir 'Oyun Teorisi'ni, daha özde ise bir 'Spor Teorisi'ni amaçlıyordu. Bu nedenle ilkin, oyun kavramının çözümlemesini yaptı. Analitik Felsefe geleneğinin bir Filozofu olarak, kavramsal çözümlemelerden hareket etmesi çok doğaldı. Oyunla ilgili görüşünü ortaya koyduktan sonra, oyun içinde yer alan 'spor' kavramına girdi.

Ne var ki, bu kavramsal çözümleme, bütünüyle yaşamının içinde olan bir olayı vermekte zorluklar çıkardı. Suits, Huizinga'nın *her kültür olayının temelinde oyunu gören* anlayışını kapsamca geniş bularak, 'oyun' ve ilişkili olduğu kavramları farklı bir çözümleme çabasına girişti. O, İnsan yavrusunda da görülen çok temel -henüz işlenip geliştirilmemiş- bir 'ilkel oyun (primitive play)' gerçeğinin var olduğunun farkındaydı ve bu oyunun 'gelişmiş oyun (sophisticated play)'a

dönüşebileceği kanaatindeydi. Gelişmiş oyun; oyunun özündeki ‘amatör’ tavrın kaybedilmediği -kurallı- bir etkinlik olarak karşımıza çıkıyordu, çünkü burada hem oyun (game) hem de spor (sport), ‘oyun (play)’ kavramı ile kesişiyordu. Bu, o etkinliğin, ‘etkinliğin kendisi için yapıldığı’; ‘amacı kendisinde olduğu’; ‘kendi içinde değerli olduğu’ anlamlarını taşıyordu.

Birçok makalesinde ve kitabında ‘oyun (game)’ ve ‘oyun oynama (game playing)’ tanımı ile uğraşan Suits, oyun oynamanın *gereksiz engelleri aşmak için girişilen gönüllü bir çaba* olduğunu ileri sürerek, İnsanın yaşamında hayati olmayan, fakat İnsan tarafından yaratılan -*amaca ulaşmadaki araç ve gereçleri sınırlayan kurallara, sadece o etkinliği mümkün kıldığı için uyulan-* oyun ve spor anlayışına varıyordu. Bunun yanında; her gelişmiş oyun (sophisticated play) etkinliğinin, oyunun öğeleriyle ortaya koyduğu oyuna (game) dönüşmeyeceği belirlenimini yapmıştı. Bu, bize *amatörlük ve profesyonellik* kavramlarını vermektedir. Suits bu belirlenimi, ‘play’ ve ‘game’ ile ‘game playing’ ve ‘playing’ arasındaki mavi-açık renk analogisini ortaya koyarak yaptı (Bkz. 4.1.3, 6.1.2). Bu, sözü edilen iki kavramdan herhangi birinin diğerini kapsamadığını, ancak ikisinin kesişme noktalarının olduğunu söylüyordu. Bu belirlenim bizi Suits’in şu çıkarımlarına taşıdı: ‘*Her oyun oynama, oynama değildir*’; ‘*Her oyun (game), oyun (play) değildir*’. Dolayısıyla, öne sürülen çıkarımların tersi de geçerlidir.

Ancak Suits’in ‘spor’ kavramına dair çözümlemesi zaman içerisinde dönüştü. İlk tüm sporların ‘oyun (game)’ olduğunu ve bunun yanında ‘fiziksel bir beceri ortaya koyma’, ‘yüksek sayıda devamlı takipçisi olma’, ‘kuralları, organizasyonu vb. belirleyen bir geleneğe sahip olma’ özelliklerinin bulunması gerektiğini öne sürüyordu. Daha sonra, her sporun oyunun öğelerini (prelusorik amaç, lusorik olanaklar, kurucu kurallar, lusorik tavır) kapsamadığını ve bazı sporların ‘idealler ve belli bir mükemmeliyet standardı’na göre yapıldığını ileri sürdü. Buradan hareketle, oyun (game) olan ve olmayan sporları, sırasıyla, şu şekilde ayırdı: *sportif oyunlar* ve *sportif performanslar*.

Suits’in oyun (game) kavramı bize bir oyuncu tavrını (lusorik tavır) verir: ‘Oyunun amacına ulaşmak için kullanılacak araç ve gereci belirleyen kurallara, bu oyunu mümkün kıldığı için uyarım’. Bu, Suits’in oyun içerisindeki İnsana (oynayan İnsana) dair ortaya koyduğu en İnsani belirlenimdir. Bunun dışında, herhangi bir

şekilde kavramsal çözümlemelerin dışına çok fazla çıkmaz. Fakat, burada da belirtilen ‘lusorik tavır’ yine oyun oynayan İnsanın, oyun oynuyor olması için -olmazsa olmaz- ögesi olarak karşımıza çıkar. Bu durumda, o oyuncunun içinde bulunduğu etkinliğin bir oynama (playing) olup olmadığını, diğer bir deyişle ‘içsel olarak değerli görülen bir etkinlik’ içinde olup olmadığı anlayışını vermez. Bunun yanında, sonradan yaptığı spor kavramı çözümlemesinde bu çeşit bir tutum da görülmediğinden, söz konusu etkinlik içerisindeki İnsana dair herhangi bir şey söylemek mümkün olmaz. O halde, Suits’in görüşünün, oyun oynayan ya da spor yapan İnsanı mekanikleştiren bir görüş olarak ele alınması mümkündür. İşte burada değişik sorularla karşılaşırız. Kuşkusuz ki, bu soruların başında sporcunun özgünlüğü ve özgürlüğü gelmektedir. Bu konuyu; *Oyun, Spor ve Özgürlük* bölümünde yeterince ele aldık (Bkz 6.3).

Burada, öncelikle ‘oyun’ ve ‘spor’un içinde bulunduğumuz çağın getirdiği yabancılaşmaya karşı durup duramayacağı sorununu ele almakta fayda vardır. Daha sonra, buradan hareketle, Suits’in oyun ve spor anlayışının bu çağda nasıl bir yeri olduğunu tartışmak mümkün olacaktır ki, bu yeni sorun da bize Suits’in Oyun Teorisi’nin, bir teori olarak ne ölçüde zamana karşı durabilecek bir kesinliğe sahip olduğunu gösterir.

Suits’in ‘ilkel oyun (primitive play)’ kavramını incelerken verdiği örnekteki -küvette suyla oynayan bebek- gibi İnsan yavruları da oyun oynar, bu halihazırda öğrenilmiş veya geliştirilmiş bir eylem değildir. (Bkz. 4.1.6). Bununla beraber, hayvanlar da aynı şekilde, -içgüdüyle- oynar. Bu açıdan bakıldığında, Huizinga’nın dediği gibi, İnsan oyuna yeni bir şey katmamıştır, çünkü oyun kültürden eskidir ve her kültür bir İnsan topluluğunu gerektirir (Huizinga, 2013). O halde, burada sözü edilen oyun (play) kavramı, İnsan ve hayvan doğasına dair ‘doğal’ bir olguyu işaret eder.

Diğer yandan, oyun (game) ve spor (sport) kavramları, -herhangi bir içgüdüyle yönelinmiş olanı değil- ‘yaratılmış’ etkinlikleri ifade eder. Bu anlamda, İnsanın kültür yaşamına ait ‘doğal-olmayan’ bir olguyu işaret ederler. Erdemli’nin de dile getirdiği gibi: “Spor bir doğal olgu değildir. İnsan tarafından oluşturulmuş, yaratılmış, geliştirilmiş, düzenlenmiş, gerekli görüldüğünde yeniden düzenlenecek ve geliştirilecek olan yapay bir olgudur” (Erdemli, 2008).

Bu noktada, Suits’in ortaya koyduğu gelişmiş oyundan türeyen amatör sportif performans ya da amatör sportif oyun kavramlarını karşılayabilecek *oyun olarak spor*

kavramını ele almakta yarar vardır. ‘Oyun olarak spor ya da oyun (sport or game as play)’, bir amatör tavır gerektirir ki, bu da sporun içsel olarak değerli; amacı kendisinde olan; ototelik bir etkinlik olması durumudur.

Oyun olarak spor ya da oyun (sport or game as play); İnsanın özgürleşeceği yerdir, çünkü her spor/oyun İnsanın mükemmelleşmesi, yetkinleşmesi için bir denemedir ve bilinmezlerle gizlidir. Bu noktada, sporcu/oyuncunun yaratıcılığını ortaya koyması gerekir. Eğer, içine girdiği etkinliği kendi içinde değerli bir etkinlik olarak görüp yaparsa, o zaman O’nun için önemli olan *sadece* oyun ya da spor olacaktır. İşte ancak böyle bir tavır, İnsanı yabancılaştıran, mekanikleştiren ve automatlaştıran bir Dünya için kurtarıcı -varoluşsal anlam yaratan- bir İnsan etkinliği olarak karşımıza çıkar. O halde, İnsan ya da daha özelde Spor Yapan İnsan Nasıl Yaşamalı? Bu yaşama içerisinde Oyun ve Spor nasıl bir görev üstlenmeli?

Batı Felsefesi geleneğinin dayandığı Antik Yunan Felsefesinden itibaren “İnsan Bu Dünyada Nasıl Yaşamalı?” sorusuna cevap arayışları günümüze kadar birçok filozofun uğraşı olmuştur. Bu soru, her çağda yeni anlamlar kazanır. Dolayısıyla, bu sorunun ilişkili olduğu; İnsan, toplum, devlet anlayışlarının yanı sıra özgürlük, adalet, dostluk, sevgi gibi kavramların yanı sıra bu kavramların ilişkili olduğu yaşama boyutları da yeni belirlenimleri ile ortaya çıkar. Burada, çalışmayı asıl ilgilendiren bu yaşama boyutlarından biri Spor ve Oyun’dur.

İçinde bulunduğumuz yüzyıl, tüm değerlerin alt üst edildiği Postmodern bir çağa dahildir. Diğer bir deyişle, bu çağ, kendi paradigmalarını yaratan, sorgulayan ve yıkan bir çağdır. Dolayısıyla, bir anlamda, hakikat aşılmıştır. Ancak hakikatin aşılması; hakikatin gerekli olmadığı sonucunu doğurmaz. Bu çağ, hakikati kavram olarak da değersizleştiren bir çağdır. Bu çağ, hakikat-sonrası (post-truth) kavramını doğuran ve İnsanın bir yandan hem yalan söylediği hem de yalana ve sanal gerçekliklere inandığı; diğer yandan hem de hakikati aramaya devam ettiği bir ara çağ gibidir. Dolayısıyla bu, sanal gerçekliklerle örülü Siber Çağ’a girişin de bir göstergesidir.

Buna karşın, tüm değerlerin henüz altüst edilmemiş olduğu, fakat İnsana yaşamasına ait değerlerin ve hakikatin arandığı ve sorgulandığı Aydınlanma çağı, İnsanın kendi aklını kullanma cesareti gösterdiğinde yetkinleşme ve olgunlaşmaya varabileceğini göstermişti. *Aydınlanma Nedir?* adlı makalesinde Kant (1784), bunu şöyle ifade eder: “Sapare Aude! Aklını kendin kullanma cesaretini göster! Doğa,

İnsanları yabancı bir yönlendirilmeye bağı kalmaktan çoktan kurtarmış olmasına karşın (naturaliter maiorennes), tembellik ve korkaklık nedeniyledir ki, İnsanların çoğu bütün yaşamları boyunca kendi rızalarıyla erginleşmemiş olarak kalırlar....Hiçbir çağ bir, yemine dayanarak kendisinden sonra gelen dönemlerin, hem de pek önemli konularda, bilgilerini genişletmemesi ve yanlışlıklarını düzeltmemesi ya da aydınlanmada ileri gitmemesi için herhangi bir anlaşılmaya yönelemez. Böyle bir şey İnsan doğasına karşı işlenmiş bir kıyım olur; çünkü sözü geçen bu durum, İnsan doğasının köktenci amacı ve belirlenim ilkelerinden biri olan ilerlemeye aykırıdır”. O halde, İnsan sürekli gelişen, değişen, dönüşen, ilerleyen, yetkinleşen ve dolayısıyla erginleşen bir varlıktır. Erdemli (2008) bunu; “İnsan olmak, aydınlanmakta olmaktır” sözüyle dile getirir.

Aydınlanma düşüncesi, İnsan hakikatine inanış¹⁰²tan; İnsan aklına dayanıştan yola çıkıyordu, fakat sonraki çağlarda İnsan aklına olan bu dayanıştan vazgeçilmeye başlandı. Bu aynı zamanda, İnsanın özgün varlığını arayıştan vazgeçmek ve automatlaşmak; hatta diğerleriyle aynılaşıma döneminin de başlangıcı oldu.

İnsanlık tarihine genel olarak baktığımızda bile, her dönemin kendine ait belirli paradigmalarının olduğunu ve bu bağlamda, her dönemin yaşama anlayışlarının da değiştiğini görürüz. O halde değişmeden kalan bir şeyin var olması ve kavranması mümkün müdür? Bu sorun, özellikle içinde bulunduğumuz çağda çok belirgindir. Çünkü, bu siber çağın, diğer bir deyişle, bir sanal gerçeklik çağının başlangıcıdır. Bundan dolayı, içinde bulunduğumuz çağ, İnsan hakikati üzerine yeniden düşünmeyi gerektirmektedir.

1960lı yıllarla beraber bilgisayar teknolojilerinin gelişmeye başlaması ve yaşamımızın buna paralel olarak dönüşmesi, ardından 1990lı yıllarla beraber internetin yaygınlaşmaya başlaması ve yaşamımızın sanal gerçeklikle tanışmasını getirmiştir. Dolayısıyla, içinde bulunduğumuz çağ Bilgi Çağı’nı aşmış ve Siber Çağ’a girmiştir. İnsan denilen varlık da bu çağ ile beraber, yeni bir anlam kazanmıştır. Artık bilgisayar teknolojilerinden ve internetten kendisini soyutlamış bir İnsan topluluğu yok denecek kadar azdır.

¹⁰² Burada, ‘inanç’ kelimesinin yerine ‘inanış’ kelimesinin kullanılması; kelimeyi dinsel anlamını işaret etmeden kullanmak istemeden kaynaklıdır.

Siber Çağ, İnsan yaşamasının da mekanikleştiği; automatlaştığı bir dünya yaratıyor. Bu, İnsanın yabancılaşması; kendi İnsani özünden uzaklaşması; İnsana ve İnsan yaşamasına dair hakikatin bilgisinden ayrı düşmesi anlamına gelir. Burada şöyle sorular akla geliyor: Böyle bir çağda aydınlanmaya ihtiyaç var mıdır? Böyle bir çağda yeniden aydınlanmak mümkün müdür?

Erdemli (2008)'nin de deyişiyle, “Aydınlanma bir süreçtir...Aydınlanma, İnsanın kendi bireyliğine (individuum) dayanmaktadır. Bireyliğini, yani içindeki İnsanı, taşıdığı Ben'i keşfetmesiyle aydınlanma en sağlam temelini bulur ve o temel üzerine gelişir”. O halde, aydınlanma kavramı bize, ‘İnsanın kendini tanıması, bilmesi ve özgün bir yaşama anlayışına sahip olması’ düşüncesini verir. Öte yandan, günümüz Dünyasında başlangıcını gördüğümüz çok temel bir ontolojik sorun var: *İnsan kaybediliyor*.

İnsan; kendi üzerine düşünen (refleksif düşünen), kendi için kararlar veren, kendi kararlarının getirdiği sorumlulukların farkında olan, kendini geliştiren, kendini dönüştüren, kendini yetkinleştiren ve özgün varlığını yaratan ‘*bilinçli*’ bir varlıktır. Her İnsan, bir bireydir. O halde bu bireylik, onun eylemlerini kendisine dayandıran bir özne olmasında gizlidir.

İnsanın var olabilmesi için; eylemlerini kendisine dayandıran bir özne, diğer bir deyişle özgür bir birey olarak varlığını sürdürebilmesi gerekiyor. Sanal gerçekliklerle yönlendirilen İnsan topluluğunun ‘özgün’ varlığını bulması giderek imkansızlaşıyor. Böyle bir Dünyada; oyun (game) ve spor, İnsanın ‘özgün’ varlığını kurabilmesi, otonomisini koruması için -doğası gereği- bozulmadan kalabilecek az sayıda İnsan etkinliği arasında önemli bir yere sahiptir. Oyun (play), İnsan doğasına içkindir; dolayısıyla, İnsanın çok temel bir ihtiyacını karşılama işlevi görür: oyun ve eğlenme ihtiyacı. *Oyun olarak spor ya da oyun* (sport or game as play); İnsanın özgün varlığını ortaya koyabileceği bir yaşama boyutudur, çünkü ototelik bir etkinlik olarak, araçsallaştırılmadan, yozlaştırılmadan yapıldığında İnsanın kendini tanıması, bulması yeniden var etmesi; diğer bir deyişle kendini gerçekleştirme için bir olanaktır. Bu, Spor Yapan İnsan Nasıl Yaşamalı? sorusuna İnsan özünden uzaklaşmadan cevap verebilmeyi getirir. Aslında bu, içine girdiğimiz ve bireyi kendi İnsani özüne yabancılaştıran Siber Çağ’da hem İnsanın hem de Spor Yapan İnsanın var olması için tek şanstır.

Bu noktada, Suits'in 'oyun' ve 'spor' anlayışının çağımızdaki yeri ve işlevi bir sorun olarak akla geliyor. Suits'te 'oyun olarak spor' anlayışı gerektiğinde ele alınıyor mu?

Suits, Çekirge adlı kitabında bir Ütopya kurgusu ortaya koyar ve bu kurgu içinde de oyun oynamanın bir varoluş ideali (ideal of existence) olup olamayacağını sorgular (Bkz. 4.1.4). Araçsal herhangi bir etkinliğe ihtiyaç duyulmayan böyle bir düzende, oyunun, 'oyun olarak spor' kavramı ile karşılanması ve bir gerçek üstü yaşama anlayışı olarak anlaşılması olasıdır. Bununla birlikte, Suits'e göre bir süre sonra bu tür ototelik oyunlar, sadece bir oyalanma etkinliğine dönüşür. Bunun nedeni; "İster ailesinin geçimini sağlamak, ister bir görelilik kuramı ortaya koymak olsun, çoğu İnsan için yaşam yararlı bir şey yaptığına inanmadıkça sürdürmeye değmez" düşüncesidir (Suits, 2012). Suits, belki de, İnsanın tüm yaşamını 'oyun (play)' ya da diğer bir deyişle 'oynama (playing)' olan etkinliklere adanmanın 'ütopik' olduğunu düşündüğü için, bir Ütopya kavramına baş vurmuştur. Buna karşın, 'oyun' ve 'spor', bireyin özgün varlığını ortaya çıkarabildiği, ototelik bir etkinlik olarak (kendisi için) yapılabilirdiği ya da diğer bir deyişle amatör ruhla yapılabilirdiği zaman, içinde bulunduğumuz çağın getirdiği yabancılaşmaya karşı durabilir. Gerçek yaşamda, Bir oyun kendisi için yapıldığında, oyuncular oyunla bütünleşerek ve oyundan zevk alarak mücadele ediyorlarsa, iş, aile, toplumsal ilişkiler, sanatsal yönelimler kısacası gerçek dünya yaşantılarının hepsinin üzerinde bir yoğun eylem gerçekleştiriliyorsa ve bu eylemde ne madalya, ne onur ödülü vb. gözetilmeden eylemin kendisi amaçsa, ancak böyle bir etkinlikte İnsan kendi varlığını algılar, hisseder ve onu yabancılaştıran bir günlük yaşamının üstüne çıkma olanağını elde eder.

Yabancılaşma, ancak aydınlanma ile aşılabılır. Erdemli (1990 akt. Erdemli, 2008) bunu şöyle dile getirir: "Yabancılaşma, aydınlanmanın bulunmadığı yerde vardır. Aydınlanma durduğu zamanlarda automatlaşma başlamıştır. Gelişme tıkanmıştır". Sporun ya da oyunun içerisindeki bireyin özgün varlığına ulaşabilmesi ve sportif özgürlüğüne kavuşabilmesi için, bilinçli bir özne olarak, bu automatlaşmayı fark edebilmesi ve bunu kırarak cesareti gösterebilmesi gerekir. Çünkü; "Aydınlanmak, durup nerede olduğunu ve ne yaptığını görmek, değerlendirmek; durup kendi yaşamıyla hesaplaşmak ve yapması gerekene karar vererek, her seferinde yaşamasını düzenlemektir. Durup bakmak, durup hesaplaşmak, işte cesaret isteyen budur. Bu

aydınlanmanın temel tavrıdır ve doğuştan değildir; bir ortaya çıkmamış güç olarak bulunur, onu somutlaştırmak ve gelişir duruma getirmek eğitimin görevidir....Sahip olduğumuz bu güçler, özgün yaşamamızı kuran, her birimizin kendimize özgü olarak sahip bulunduğumuz yapıcı-yaratıcı yanlarımız, ayrı deyişle içimizdeki İnsanlardır. Her birimiz onları ne kadar geliştirirsek, o kadar güçleniriz. Bu bize olağan, günlük-zorunlu yaşamının üstünde ikinci bir yaşama bağlamı sunar. İşte spor bu alanlardan biridir. Her İnsanın hareket etme, oyun oynama, eğlenme özelliğine dayanır. Bu bakımdan yaşamının kendisi değildir; yaşamının üstünde, fakat ona koşut gelişir” (Erdemli, 2008).

Sonuç olarak, içine girdiğimiz çağ bizi automatlaşmaya ve dahası aynılaşmaya doğru sürüklemektedir¹⁰³. Bu, İnsanın özgün varlığına dayanan bireyliğinin tehlikeye girdiği bir dönemdir. Bu, İnsan hakikatinin kaybolmaya başladığı bir çağdır. Böyle bir çağda, ancak sportif özgürlüğe izin veren, İnsanın özgün varlığını ortaya koyma olanağı taşıyan ve amatör bir ruhla kendi için yapılan oyun ya da spor etkinlikleri, çağın getirdiği yabancılaşmaya karşı durabilir. Bunun yanında, Suits’in oyun (game) ya da spor diye tanımladığı etkinlikler, ancak İnsan doğasına içkin olan oyun (primitive play) etkinliğinden evrildiğinde ve gelişmiş oyuna (sophisticated play) dönüştüğünde, bahsedilen anlayışı verebilir. Çünkü, ancak bu şekilde kendisi için yapılan amatör etkinlikler olurlar. Şunu belirtmek gerekir ki, Suits, açıkça böyle bir varoluşsal kaygıyı gütmmez. Dolayısıyla, *ne Ütopya kurgusu ne de Yaşam oynadığımız Bir Oyun mu?* sorgulaması, günümüz dünyasının giderek automatlaşmakta olan sporcu gerçeğini değiştirmeye yetecek düşünsel altyapıyı sunmaz. Peki bu durum, Suits’in Oyun Teorisi’nin zamana karşı durabilecek yetkinlikte olup olmadığına dair ne söyler? Bu sorunun yalnızca yeni bir Suits incelemesi ve tartışmasından öte, disiplinler arası bir çalışma ile ele alınmasının gereğine ve önemine inanıyorum.

¹⁰³ Bu durumun, başarılı bir örneğini *Cesur Yeni Dünya* adlı kitabında Aldous Huxley verir. Tüplerde yetiştirilen İnsanlar, nasıl doğacakları, nasıl yaşayacakları ve nasıl ölecekleriyle belirlenmiştirler. Bu durum, uygar yaşama olarak benimsetilir. Böyle yaşamayanlara ise, vahşi denilmektedir. Burada, İnsan yaşamının tipik bir dilemması ortaya çıkmaktadır.

KAYNAKLAR

- Bach R. Jonathan Livingston Seagull. Çeviren: Ay K. & Tümerkan A. Martı Jonathan Livingston. 4. basım, Epsilon Yayınevi, İstanbul; 2017.
- Bernard S. Sticky Wickedness: Games and Morality. Dialogue: Canadian Philosophical Review, 1982; 21, 755-60.
- Best D. Sport is Not Art. Journal of the Philosophy of Sport. 1985; 12:1, 25-40.
- Cevizci A. Felsefe Sözlüğü. 8. basım. Paradigma Yayıncılık, İstanbul; 2013.
- D'Agnour A. Plato and Play Taking Education Seriously in Ancient Greece. American Journal of Play. 2013; 5:3 293-307.
- De Montaigne M. Essays Çeviren: Eyyüboğlu S. Denemeler. basım, İş Bankası Kültür Yayınları, İstanbul; 2012.
- Diem C. Wesen und Lehre des Sports. 5th ed. Weidmann. Dublin/Zurich; 1969.
- Dummett MAE. What is a theory of meaning? in Guttenplan S. (ed.), Mind and Language. Oxford University Press, Oxford; 1975, s: 128.
- Erdemli A. Hümanizma olarak Spor. Spor Bilimleri 1. Ulusal Sempozyumu Kitabı. Ankara: Hacettepe Üniversitesi, 1990; 14-15.
- Erdemli A. Sportif Aydınlanma. Spor Bilimleri Dergisi. 1995; 6:3, 21-37.
- Erdemli, A. Spor Yapan İnsan. 1. basım, E Yayınları, İstanbul; 2008.
- Fink E. Spiel als Weltsymbol Çeviren: Aça N. Bir Dünya Sembolü Olarak Oyun. 1. basım, Dost Kitabevi Yayınları, Ankara; 2012.
- Frias FJL & Edgar A. Hermeneutics and Sport. Sport, Ethics and Philosophy. 2016; 10:4, 343-348.
- Fromm E. Escape from Freedom. Çeviren: Koçak S. Özgürlük Korkusu. 1. basım, Doruk Yayınları, İstanbul; 2010.
- Gökberk M. Felsefe Tarihi. 23. basım. Remzi Yayınevi, İstanbul; 2012.
- Huizinga J. Homo Ludens A Study of The Play Element In Culture Çeviren: Kılıçbay, MA. Homo Ludens Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme. 4. basım, Ayrıntı Yayınları, İstanbul; 2013.
- Huizinga J. Homo Ludens A Study of The Play Element In Culture. 1st ed. London, Boston and Henley: Routledge and Kegan Paul; 1949.
- Huxley A. Brave New World. Harper Perennial, NY; 2006.

- Kant I. Was heit: sich im Denken orientieren. eviren: AydoĖan A. Kiinin Dnerek Ynn Tayin Etmesi Ne Anlama Gelir? iinde Dncenin aĖrısı. 2. Basım. Say Yayınları, İstanbul; 2012, s: 92.
- Kant I. What is Enlightenment? eviren: Bozkurt N. Aydınlanma Nedir? iinde Seilmiş Yazılar. 1.basım, Remzi Yayınları, İstanbul;1984.
- Kreider AJ. Game-Playing Without Rule-Following. Journal of the Philosophy of Sport. 2011; 38:1, 55-73.
- Kretchmar RS. Game Flaws. Journal of the Philosophy of Sport, 2005; 32:1, 36-48.
- McBride, F. A Critique of Mr. Suits' Definition of Game Playing. Journal of the Philosophy of Sport. 1979; 6, 59-65.
- McFee G. Making Sense of the Philosophy of Sport. Sport, Ethics and Philosophy. 2013; 7:4, 412-429.
- Mill J. On Liberty. Getaway. London;1859
- Mill JS. On Liberty eviren: Trk T. zgrlk zerine. 4. basım, Oda Yayınları, İstanbul; 2015.
- Morgan WJ. On Suits On the Moral Normativity of Games. Presentado en Games, Play, and Sports: After Suits, 2015, University of Toronto.
- Mumford S. Emotions and aesthetics: an inevitable trade-off?. Journal of the Philosophy of Sport. 2012; 39:2, 267-279.
- Paddick, RJ. Review Essay: The Grasshopper: Games, Life and Utopia. Journal of the Philosophy of Sport. 1979; 6, 73-78.
- Platon. Symposion. eviren: Erhat A. & EyboĖlu S. len. 3. basım, Remzi Kitabevi, İstanbul; 1993, s: 207a-207c, 210a-210c.
- Schiller FV. ber die sthetische Erziehung des Menschen in einer Reihe von Briefen eviren: zg M. Estetik zerine. 1. basım, Kakns Yayınları, İstanbul; 1999.
- Schneider AJ & Butcher RB. Pre-lusory Goals for Games: A Gambit Declined, Journal of the Philosophy of Sport. 1997; 24:1, 38-46.
- Schneider AJ. Fruits, Apples, and Category Mistakes: On Sport, Games, and Play, Journal of the Philosophy of Sport. 2001; 28:2, 151-15.
- Soykan N. Schelling Yaamı – Felsefesi – Yapıtları. 1. basım. Bilge Kltr Sanats Yayıncılık, İstanbul; 2016.

- Suits B. Games and Their Institutions in The Grasshopper. *Journal of the Philosophy of Sport*. 2006; 33:1, 1-8.
- Suits B. Is Life a Game We Are Playing?. *Ethics*. 1967; 77: 3, 209-213.
- Suits B. McBride and Paddick on The Grasshopper, *Journal of the Philosophy of Sport*. 1981; 8:1, 69-78.
- Suits B. The Elements of Sport. In William J. Morgan (ed.), *Ethics in Sport*. 2nd ed. IL: Human Kinetics; 2007, p: 9-19.
- Suits B. The Grasshopper: Games, Life and Utopia 1st ed. Toronto: University of Toronto Press; 1978.
- Suits B. The Trick of the Disappearing Goal. *Journal of the Philosophy of Sport*. 1989; 16:1, 1-12.
- Suits B. Tricky Triad: Games, Play, and Sport. *Journal of the Philosophy of Sport*. 1988; 15:1, 1-9.
- Suits B. Venn and the Art of Category Maintenance. *Journal of the Philosophy of Sport*. 2004; 31:1, 1-14.
- Suits B. What is a Game?. *Philosophy of Science*. 1967; 34:2, 148-156.
- Suits B. Words On Play. *Journal of the Philosophy of Sport*, 1977; 4:1, 117-131.
- Suits HB. The Grasshopper: Games, Life and Utopia Çeviren: Sertabiboğlu S. Çekirge Oyun Yaşam ve Ütopya. 2. basım, Ayrıntı Yayınları, İstanbul; 2012.
- Topakkaya A. Fichte. 1. basım. Say Yayınları, İstanbul; 2011.
- Uygur N. Güneşle. 1. Basım, Yapı Kredi Yayınları, İstanbul; 1997.
- Vamplew W. Playing with the rules: Influences on the development of regulation in sport. *The International Journal of the History of Sport*. 2007; 24:7, 843-871.
- West D. An Introduction to Continental Philosophy Çeviren: Cevizci A. Kıta Avrupası Felsefesine Giriş. 3. Basım, paradigma Yayınları, İstanbul; 2005.

ÖZGEÇMİŞ

Adı	Neslihan	Soyadı	Filiz
Doğum Yeri	Ordu/Ünye	Doğum Tarihi	21.07.1978
Uyruğu	T.C.	Tel	0 532 457 02 15
E-mail	neslif@gmail.com		

Eğitim Düzeyi

	Mezun Olduğu Kurumun Adı	Mezuniyet Yılı
Doktora/Uzmanlık		
Yüksek Lisans	İstanbul Üniversitesi/Spor Yönetim Bilimleri	2013
Lisans	Boğaziçi Üniversitesi/Felsefe	2003
Lise	Ataköy Lisesi	1995

İş Deneyimi

	Görevi	Kurum	Süre (Yıl - Yıl)
1.	Öğretim Görevlisi	İstanbul Üniversitesi/ Spor Bilimleri Fakültesi	2015-...
2.	Misafir Öğretim Görevlisi	Marmara Üniversitesi/ Spor Bilimleri Fakültesi	2015
3.	Misafir Öğretim Görevlisi	İstanbul Üniversitesi/ Beden Eğitimi ve Spor Yüksekokulu	2012-2015

Yabancı Dilleri	Okuduğunu Anlama*	Konuşma*	Yazma*
İngilizce	Çok İyi	Çok İyi	Çok İyi

Yabancı Dil Sınav Notu					
YDS	ÜDS	IELTS	TOEFL IBT	TOEFL PBT	TOEFL CBT
	91,25				

Bilgisayar Bilgisi

Program	Kullanma becerisi
MS Ofis Programları	İyi

EK : Diğer Bilimsel faaliyetler (yayın, kongre bildirisi vs.)

Uluslararası bilimsel toplantılarda sunulan ve bildiri kitabında (*Proceedings*) basılan bildiriler

1. Filiz, N., “Analyzing Alienation in Sports in the light of Paul Weiss’s Sports Philosophy”, *Proceedings of 40th Annual Conference of International Association for the Philosophy of Sport*, 12-14 September, Porto, Portugal, 2012.
2. Filiz, N., “Alienation in sport (Sporda Yabancılaşma)”, *Proceedings of 12th International Sport Sciences Congress*, 16, 12-14, December, Denizli, Turkey, 2012.
3. Filiz, N., B. Donuk ve S. Şahin, “Corruption in Sports: Instrumentalization”, *Proceedings of 19th EFPM Congress*, 5-9 June, Istanbul, Turkey, 2013.
4. Filiz, N., “Why play sports?”, *Proceedings of 41st Annual Conference of International Association for the Philosophy of Sport*, 4-7 September, Fullerton, California, USA, 2013.
5. Filiz, N., “How to decide is a female bodybuilder feminine or unfeminine?”, *Proceedings of International Gender and Sport Symposium*, 60, 4-5 September, Ankara, Turkey, 2014.
6. Filiz, N., “Super-Models vs. Super Athletes: Who will win the beauty contest of modern times?”, *Proceedings of 3rd Czech Philosophy of Sport Conference*, 7, 16-18 October, Prague, Czech Republic, 2014.
7. Yanci A. B. H., N. Filiz ve Y. N. Sünnetçi. “Women Trapped in the Masculine Language of Turkish Stadiums”, *Proceedings of 3rd Czech Philosophy of Sport Conference*, 19, 16-18 October, Prague, Czech Republic, 2014.
8. Filiz, N., “The alienation of female athletes (Kadın sporcuların yabancılaşması)”, *Proceedings of 13th International Sport Sciences Congress*, 236, 7-9 November, Konya, Turkey, 2014.
9. Donuk, B., Yanci A. B. H., Filiz, N., “On (Not Having) the Sporting Nationalism”, *Proceedings of 43rd Annual Conference of International Association for the Philosophy of Sport*, 2-5 September, Cardiff, Wales, 2015.
10. Filiz, N., “What is like to be a (Sporting) Woman in a semi-Eastern, semi-Western Country?”, *Proceedings of 43rd Annual Conference of International Association for the Philosophy of Sport*, 2-5 September, Cardiff, Wales, 2015.
11. Filiz, N., “Bernard Suits’in Oyun Teorisinde Gönüllülük Kavramına Farklı Bir Bakış”, *15. Uluslararası Spor Bilimleri Kongresi Bildiri Kitabı*, 936-937, 15-18 Kasım, Antalya, Türkiye, 2017.
12. Filiz, N., “E-Spor Bir Spor Mudur? Suits’in Oyun Teorisi Açısından Bir Felsefi Sorgulama”, *1. Uluslararası Sosyal Beşeri ve Eğitim Bilimleri Kongresi Bildiri Kitabı*, 105-106, 22-23 Aralık, İstanbul, Türkiye, 2017.
13. Filiz, N., “Human Right of Game-Playing”, *1. Uluslararası Sosyal Beşeri ve Eğitim Bilimleri Kongresi Bildiri Kitabı*, 107-108, 22-23 Aralık, İstanbul, Türkiye, 2017.

Ulusal hakemli dergilerde yayınlanan makaleler

Filiz, N., Erdemli, HA. & Yorulmazlar, MM. Bernard Suits'in Oyun ve Spor Anlayışı Üstüne (Spor Felsefesine Dair Bir Çalışma). Marmara Üniversitesi Spor Bilimleri Dergisi. 2017; 2:2, 21-29.

Projeler

Araştırmacı, MOVİLİSE, Avrupa Birliği Leonardo Da Vinci Yenilik Transferi, Projesi. 2009-1-TR1-LEO05-08709

İdari Görevler

İstanbul Üniversitesi Spor Bilimleri Fakültesi

- Sportif Sinerji Topluluğu Kulübü Danışmanı
- Erasmus Bölüm Koordinatörü

Bilimsel ve Mesleki Kuruluşlara Üyelikler

IAPS (Uluslararası Spor Felsefesi Birliği) Üyesi